
TODO
PANTALLAS
TODO EN ENTRETENIMIENTO AUDIOVISUAL Y LUDICO
Cine - Video juegos - Multimedia - Interactivos - PC'S - Realidad virtual
TV - Video - FX - Cine fantástico - Terror - CI/FI - Rol & Games
ub Pantallas
AÑO II. NUMERO 9 P.V.P. 400 PTAS.
ROL
PATRULLA X: ¡MUTANTES AL PODER
STAR WARS
MERCHANDISING
Bienvenido al Oeste



Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59

Director General: Angel Sabat
Administrador: Bonifacio Bachiller
Director de Arte: Tomás López
Director de Producción: Francisco de Molina

TODO PANTALLAS

Directores: Emilio García Fernández, Sergio Navarro Arriola.
Colaboradores: Laura Antón, Carlos Avia, Marta Escobar, Tomás Escudero, Luis Guerrero, Alberto Herrero, Natalia Montes, Heriberto Navarro, Silvia Perlado, Sergio Rozas, Sergio Serrano (Akela), Alan Smithee.
Maquetación: Teresa Trigo.
Archivo y documentación: Almudena Martín.

Agradecimientos/Material: ACCIONA, Acclaim, AFIVE, Agencia SEIS, Altafilms, Altea (Grupo Santillana), Antena 3 TV, Araba Films, Archivo E.G.F., Archivo Eseuve, Archivo H.N.A., BMG Ariola, Buena Vista Home Video, Buena Vista International Spain, Canal +, C.I.C. Video, Cinemagia Producciones, Clave 2, Columbia TriStar Films de España, Columbia TriStar Home Video, El Corte Inglés, Crisis, Distrimagen, Ediciones B, Ediciones Cúpula (Grupo Editorial CEAC), Ediciones JC, Ediciones Paidós, Eikona, ERBE, Filmax Group, Filmoteca R. de Murcia, Filmoteca Española, Fox Video España, The Howard Marlboro Group, JOC Internacional, Julio Ruiz, Lauren Films, Lauren Video Hogar, Manuel Salvador, Martínez Roca Ediciones, M+D, MGM Software, Movierecord, Norma Editorial, Oro Films, Philips, Pioneer, Polygram Video, Polygram Discos, Record Vision, Royal Books, SEGA, SOFRES, SurfFilms, System 4, TBWA, Tele 5, Telemadrid, Timun Mas (Grupo Editorial CEAC), 20th Century-Fox, Touchstone Pictures, TVE, U.I.P., Upper Deck, Vhero Internacional S.L., Videoclub Vergara, Vinilo, Walt Disney Company, Warner Española, Warner Home Video.

PUBLICIDAD
ESMON PUBLICIDAD, S. A.
En Madrid: Jordi Monsó.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
En Barcelona: Javier Monsó.
Vía Augusta, 6 entresuelo.
08006 BARCELONA.
Tel.: (93) 415 00 52. Fax: (93) 217 17 66

SUSCRIPCIONES
EDICIONES ESEUVE, S. A.
Batalla del Salado, 34. Esc. B, 1.ºA
28045 MADRID
Telf. (91) 539 01 03. Fax: (91) 528 87 59
(de 8,30 a 13 horas). Ver Boletín de Suscripción.

PRODUCCION
Fotomecánica: NUEVO PUNTO (Madrid)
Impresión: ALTAIR, S. A. (Madrid)
Depósito Legal: TO - 1517 - 93
ISSN: 1133-648K

DISTRIBUCION
MARCO IBERICA S. A. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarral). 28034 Madrid

Precio para España: 400 ptas. ejemplar, IVA incluido. El precio será el mismo para Canarias, Ceuta y Melilla, incluyendo la sobretasa aérea.



AÑO II NUMERO 9 JUNIO 1994

CINE

BSO

VIDEO & LD

TELEVISION

KIOSCO

CLUB TODO PANTALLAS

MUSICA

TECNO OCIO

CINEMAGIA

VIDEO JUEGOS

ROL & GAMES

MERCHANDISING

TODO PANTALLAS

CODIGO DE COLORES SECCIONES

CINE
BANDA SONORA ORIGINAL
VIDEO
TELEVISION
MUSICA
KIOSCO
TECNO OCIO
CINE MAGIA
CLUB VIDEO JUEGOS
ROL & GAMES

INDICE DE ANUNCIANTES

Para los mayores

El mundo audiovisual sigue manteniendo sus dos caras, que no dejan de ser el fiel reflejo de una situación que vibra entre la más absoluta monotonía y la vorágine de una masiva invasión de tecnología punta.
Sin perder su ritmo, el sector del vídeo continua abasteciendo las estanterías de los clubs y la variedad va siendo la nota dominante; sobre todo de últimos estrenos. La intemporalidad de algunos nos permiten disfrutar de buenas historias en esos momentos de relax que tenemos al final de la semana.
Sin embargo, frente al producto de consumo, video o cine, en donde se está produciendo un cambio sustancial es en el universo de las Nuevas Tecnologías, sobre todo con esa dimensión multimedia que ya nos está agobiando; y eso que apenas acaba de llegar.
Cada vez con más intensidad, desde organismos públicos, instituciones y empresas privadas, se está fomentando el uso de estos equipos multimedia, un uso que obliga a cierta preparación por parte del futuro 'usuario' del medio. Por ello se vienen desarrollando programas de fomento y formación, para que muchos de los que se consideran 'torpes' entren sin miedo en este maravilloso universo que, una vez conocido, resulta hasta agradable y, a nivel de gestión, altamente rentable.
En nuestro números anteriores hemos abierto algunas puertas para que esos primeros pasos no resulten traumáticos. Nuestra intención es seguir por el mismo camino, dado que las aplicaciones de estos equipos multimedia en la comunicación social, en la formación y en la productividad industrial no está alejada de nuevas aplicaciones en el campo del entretenimiento.
Poco a poco nos iremos dando cuenta del impacto de estas nuevas herramientas. Vosotros, amigos lectores, y nosotros, los que hacemos TODO PANTALLAS, creo que nos vamos entendiendo a través de los contactos que hemos establecido, y los problemas que estamos viviendo desde los medios de comunicación y las diversas formas de entretenimiento audiovisual en las que estamos inmersos, nos facilitan cada vez más esa comprensión mútua.
Creemos que este es uno de los caminos más interesantes que tenemos de cara a un futuro inmediato. Cuando demandamos más entretenimiento, más productos en el mercado, mejores soportes, más rapidez en la transmisión del mensaje, modelos más económicos, más autonomía en el uso de los mismos, resulta difícil que dejemos de pensar en todo ello. Por eso esperamos que a nadie asuste, con el tiempo, integrar en su espacio vital este conglomerado y sofisticado equipamiento, pues es una manera de situarse en el contexto social que nos ha tocado vivir.

Emilio García Fernández

EDITORIAL

Para los jóvenes

Estás en la facultad, en el colegio o en tu lugar de trabajo. Y has cometido la imprudencia de hablar en voz alta de tu pasión por los hobbies audiovisuales y lúdicos: anoche te quedaste hasta las tantas viendo películas, jugando a rol, o machacando algún videojuego o programa que estás a punto de acabar con el ordenador. De repente, te das cuenta de que alguno/a de tus compañeros te está mirando con una sonrisa hipercínica, condescendiente y medio despectiva en la boca, y dice (en voz alta para que todos puedan tener constancia de su "madurez": "¡ay, pero que tonterías, hijo, qué infantil eres!").
No te preocupes en absoluto. Porque esa sonrisa te tiene que dar bastante pena. En primer lugar, es un símbolo de incomprensión e ignorancia: esa persona sonríe porque no tiene ni repajolera idea de lo divertidos y entretenidos que pueden ser tener nuestros pasatiempos, sin que por entregarnos a ellos nos conviertan de nuevo en primates. Y como no comprende, sonríe bobamente, que es uno de los mecanismos de "defensa" más cómodos en este país. La mayoría de personas, mientras crecen, adquieren un falso auto-deber de convertirse en auténticos representantes con patas del aburrimiento, la monotonía y la rutina. Y odian profundamente a todos los que son capaces de compaginar la realidad -si, rutinaria y monótona en muchas ocasiones- con la afición por una serie de pasiones que la convierten en algo mucho más divertido; y no nos referimos sólo a nuestros hobbies audiovisuales y lúdicos, sino también a los viajes, a practicar deportes, etc. Normalmente, estos "adultos" (que a veces pueden tener 18 años y a veces 50), llaman a todo esto "adquirir sentido de la responsabilidad y hacerse maduros". Pero, por favor, ¿qué pretenden con ello?, ¿que los chavales y los pocos adultos que se saltan las normas del aburrimiento se vuelvan como ellos? No por disfrutar una vez a la semana con estos temas la gente joven y esos pocos adultos son menos responsables o no se enteran de los problemas de nuestra sociedad. Pero si los jóvenes pasaran de todo esto, y empezaran a "reaccionar" ante todos los problemas de los adultos, ¡la que se podría armar! Somos conscientes perfectamente del paro -posiblemente los seres más sensibles en cada familia sean los niños, precisamente, y los primeros que notan cuando las cosas no van bien-, de la corrupción política que nos rodea, y de todos los engominados sinvergüenzas ahora, que hace unos meses la misma sociedad de "adultos" nos ponía como ejemplo y ahora denuncian... ¡Vaya ejemplos de responsabilidad y madurez! Mientras llega el día de dejar nuestros hobbies, dejad que disfrutemos en paz. ¡Vivan las películas, las aventuras, el rol, y los ordenadores!

Sergio Navarro Arriola

El regreso de Garci

A muchos le puede traer sin cuidado que un director como **José Luis Garci** se ponga de nuevo tras la cámara, pero todos deben tener en cuenta que **"Asignatura pendiente"** y **"El crack"** fueron dos títulos a tener en cuenta, por diversos motivos, en el cine español. Y junto a estos el primer Oscar conseguido por el cine español; su película **"Volver a empezar"** nos viene ahora al recuerdo gracias al segundo conseguido este año. **"Canción de cuna"** -amparada en el trabajo de otros dos Oscar: **Gil Parrondo** e **Yvonne Blake**- está en las pantallas españolas; el reto de **Garci** fue hacer la película que él quería. Todos los que trabajaron en su preparación y rodaje sintieron de una manera especial la historia. Ahora esperamos que el público conecte con ella.





¿Qué le pasa a Richard?



De un tiempo a esta parte, se nos plantean una serie de dudas sobre el protagonismo artístico del siempre admirado **Richard Gere**. Y éstas surgen cuando comprobamos los resultados de su trabajos más recientes. Si **"Mr. Jones"** nos decepcionó en gran medida, no sabemos qué decir de **"Entre dos mujeres (Intersección)"**. ¿De verdad se ha llegado a creer su personaje? ¿Qué le ha motivado a aparecer con tan poca originalidad? Después de ver la mala factura que tiene la película (por cierto, ¿Qué busca el director con esta estructura narrativa?) estamos convencidos que el único reclamo será, una vez más, lo que pueda sugerir la presencia de **Sharon Stone** y **Lolita Davidovich**, junto al famoso galán. Quizá será, en principio, más interesante leer la novela de **Paul Guimard "La cosas de la vida"**, punto de partida de la película, aunque nos cuenta otra historia más entregada a contemplar con ojos diferentes las pequeñas cosas que nos rodean.

Cosecha del 93

El Ministerio de Cultura ha hecho público el resultado del negocio cinematográfico a lo largo de 1993. Las diez películas más taquilleras del año dicen mucho de como se ha movido el mercado. Los diez títulos que más han recaudado en nuestro país (en millones ptas.) son:

Extranjeras	
Parque Jurásico	2.578
Drácula	1.285
Aladdin	1.220
Una proposición indecente	1.190
El fugitivo	1.170
El guardaespaldas	1.133
La Bella y la Bestia	1.064
Máximo riesgo	853
Sommersby	723
Esencia de mujer	698
Españolas	
Belle Epoque	625
Kika	434
Por qué lo llaman amor cuando quieren decir sexo	323
Huevos de oro	209
Acción mutante	160

Gijón, punto de encuentro

Ya está en marcha la **32 edición del Festival Internacional de Cine** que busca, una vez más, ofrecer una amplia visión del cine que se hace en la actualidad para la juventud. Del 15 al 22 de julio Gijón se convierte en punto de encuentro para conocer el interés que las productoras mundiales tienen en temas propios de los jóvenes. Las secciones estarán dedicadas a "El año de Europa", una retrospectiva de **Nacho Martínez**, el homenaje a **Lilian de Celis** y una "pantalla violenta" dedicada a **John Woo** (quizás esta propuesta resulte un tanto sorprendente en el marco de este festival).



Billy Wilder se ha puesto de moda

Y la culpa la ha tenido **Fernando Trueba**. También la impresionante serie documental sobre su trabajo emitida por **La 2** recientemente, dirigida por **Volker Schlondorff**. Se da el caso que ahora parecer ser que en España se ruedan películas "en la línea de **Wilder**" (**"Oh, cielos"**). De todas formas nos queda-



mos con **"Dos viejos gruñones"** en la que de nuevo vuelven a estar delante de la cámara **Jack Lemmon** y **Walter Matthau**, convirtiendo una historia sencilla en una película completa y, gracias a su protagonismo, en una película muy al estilo Wilder (por algo tenemos que recordar tres títulos **"En bandeja de plata"**, **"Primera plana"** y **"Aquí un amigo"**).

Concurso

Los ganadores de los **dos libros de Tom Cruise** en la sección Cine/Video/TV del número 6 han sido: **Rafael Espejo Alvarez** (Alcalá de Henares) y **Jorge Muñoz Coves** (Elche).

Los ganadores de los **dos libros de Tom Cruise** en la sección Cine/Video/TV del número 7 han sido: **José Luis Olmo Mora** (Puertollano. Ciudad Real) y **Nacho Ibáñez Prados** (Valencia).



Cine, video, televisión

Llevamos una temporada que ya no sabemos hacia donde dirigir nuestros ojos. Las películas de los cincuenta-setenta españolas, que tanto comentarios críticos merecieron siempre, están alcanzando grandes índices de audiencia en televisión. Sin embargo, tenemos la oportunidad de poder disfrutarlas, en mejores condiciones -por lomenos hoy- con la edición en vídeo que está en el mercado. Después de la primera gran ofensiva realizada por **Video Mercury** hace seis años, ahora sus títulossalen al videoclub de la mano de **PolyGram Video** para que todos los amantes del cine español de otras décadas -con **Carmen Sevilla, Lina Morgan, Paco Martínez Soria** y **Fernando Fernán Gómez**- puedan disfrutarlo sin temor a que el vecino diga o hace comentarios al uso en tono despectivo. De momento se trata de un primera entrega. (todo a 995 ptas/u.).





Pedro y el dragón Heffner

La crónica nada tiene que ver con aquella cariñosa película que todos recordamos. Queremos destacar el nuevo enfrentamiento que **Pedro Almodóvar** ha tenido con la poderosa MPAA, institución sustentada en los más destacados Estudios de Hollywood. La calificación que le concedieron a **"Kika"** le impide recibir un trato de igualdad con otras películas. Está claro que no se valoran por el mismo rasero los títulos a estrenar. Mientras que se autoriza el estreno masivo de películas violentas se cataloga la película de **Almodóvar** para un determinado público sin más; todo un abuso de poder. Y no perdió ocasión a la hora de arremeter contra la citada institución en el momento de su presentación al público americano. Atacó sin ningún tipo de contemplaciones el "sistema censor", sabiendo que esas manifestaciones le situarán, de cara al futuro, en las listas negras de los grandes Estudios, al lado de otros directores inconformistas.





Estrenos

"El enemigo público número 1... mi padre"

Un rufián rescatado por sus hijos



El director **Darrel James Roodt** (**"Serafina"**) nos presenta en su última película a un ladronzuelo chulo y arrogante **Patrick Swayze** con patillas y camisa desabrochada incluidas. Una imagen innovadora para la carrera artística del actor, que en principio difiere bastante del papel de su última aparición en la gran pantalla (**"La Ciudad de la Alegría"**) , el médico norteamericano que encuentra en la pobreza de Calcuta un sentido que dar a su vida. Pero este "rebelde" cinematográfico que reparte su trabajo con el baile, la composición musical e incluso el teatro, no se ha atrevido a sorprendernos con una interpretación negativa. Un encuentro inesperado le brindará la oportunidad de recuperar a sus hijos y de convertirse en un héroe, nada más lejos de su imaginación.

Esta historia de acción -que, como viene siendo habitual, tampoco se escapa del humor- tiene como arranque de la trama los malos tratos que reciben los niños de algunos indeseables. Jack Charles -**Patrick Swayze**- tiene a la policía y al



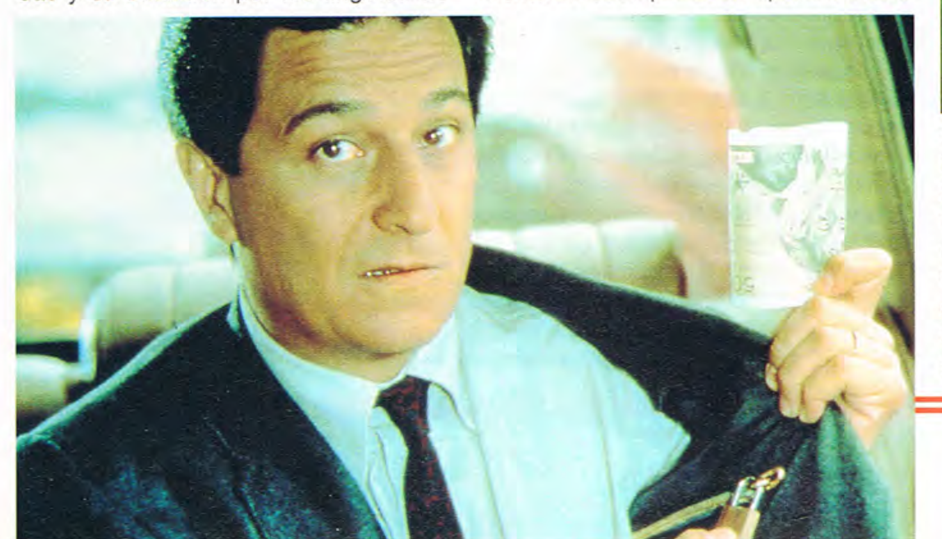
FBI en los talones, sin embargo, por esta vez, su huida tiene una causa justa; ocuparse de que sus hijos -**Sabrina Lloyd y Brian Bonsall**- no vuelvan a pisar ese orfelinato.

Aunque se trate de una "road movie" el guionista no desaprovechó el marco exterior para dar juego a cantidad de situaciones respaldadas por la persecución, y a las acrobacias de los especialistas, en las que el propio protagonista no pudo contener la tentación de intervenir. **Swayze** estaba en buenas manos, las escenas más peligrosas fueron controladas por el reconocido profesional **Charles Percini**, responsable de la actuación de los especialistas en los dos encuentros con **"La Jungla de Cristal"**, **"Arma letal"** o la más reciente **"Demolition Man"**. **M.E.**

"Oro parece Conde no es"

Una comedia con moraleja

Parece que está de máxima actualidad que inspectores de Hacienda intenten recuperar los impuestos correspondientes a beneficios no declarados. La vida de Urban (**Christian Clavier**) se mueve en torno a las casas prefabricadas y su obsesión por los lingotes de oro. La única manera de esquivar a la eficiente inspectora de Hacienda es casándose con ella; desde esta situación, Urban consigue que Fleurette (**Catherine Jacob**) le arregle todos los papeles a cambio de ingresar en su cuenta corriente un buen pellizco. A partir de este



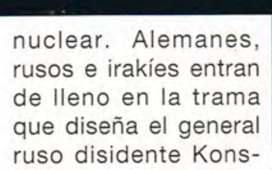


momento no todo es paz y felicidad en la nueva familia, pues Suiza les abre sus puertas y tras ellas todo un torbellino de situaciones insospechadas. Esta nueva propuesta de **Gerard Oury** garantiza el entretenimiento, siempre bajo el prisma francés (en la línea de **Louis de Funès** y **Jean Paul Belmondo**, actores dirigidos por el propio **Oury**). **C.A.**

"El tren de la muerte"

Una nueva novela de McLean.





Quién no recuerda títulos como **"La última frontera"**, **"Los cañones de Navarone"**, **"Estación polar Zebra"**, **"Fuerza 10 de Navarone"**... pues no dejan de ser adaptaciones de novelas escritas por **Alistair McLean,** uno de los autores más prolíficos en literatura de acción. Con un rodaje desarrollado completamente en Slovenia y Croacia, en los estudios de Zagreb, el argumento se ciñe a uno de los temas de política ficción, en el que se desarrolla un complot para situar de nuevo a la Unión Soviética como super-potencia en materia nuclear. Alemanes, rusos e irakíes entran de lleno en la trama que diseña el general ruso disidente Konstantin Benin (**Christopher Lee**) y que intentará desmantelar un grupo especializado en combatir terrorismo nuclear (**Patrick Stewart, Pierce Brosnan** y **Alexandra Paul**). El rodaje ha sido muy duro, sobre todo, al tener que utilizar tren y helicópteros y planificar escenas en continuo movimiento. Los resultados están ya en la pantalla. **C.A.**



"Sin miedo a la vida"

Una nueva filosofía de vivir

Peter Weir ha llegado de nuevo a nuestras carteleras; basta recordar que fue el máximo responsable de una película que, para muchos de nosotros, se ha convertido en inolvidable consiguiendo que formáramos parte de **"El club de los poetas muertos"**. Rodeado por su equipo de colaboradores habituales y un atractico reparto artístico encabezado por **Jeff Bridges**, **Isabella Rossellini**, **Rosie Pérez**, **Tom Hulce** y **John Turturro**; en **"Sin miedo a la vida"**, el director investiga de qué forma continúan las vidas de unos personajes que han pasado por una terrible situación.





Los accidentes de aviación han dado pie a un sinfín de historias cinematográficas que se concentran en la manera en que sus pasajeros luchan con la duda por seguir viviendo. El final de cualquiera de éstas serviría de comienzo a la historia de **Weir,** pues le interesa mostrar qué ocurriría después con los supervivientes, cómo afectaría este dramático hecho a su actitud ante la vida.

Max **-Jeff Bridges-** tuvo que enfrentarse a su obsesión más terrorífica, el miedo a volar. Después del accidente está desconocido, Laura Klein **-Isabella Rossellini-**, trata de comprender cuál fue el alcance de la situación que ha cambiado totalmente a su marido, algo que ni siquiera puede conseguir el psicológo Bill Perlman **-John Turturro-**. Perlman piensa que la mejor solución para superar el trauma es la ayuda mutua de una persona que haya compartido su misma experiencia, Carla **-Rosie Pérez-**. El reencuentro supondrá el inicio de una profunda amistad. **M.E.**

"La huida"



Bajo la sombra de Peckinpah, Walter Hill ha vuelto a revisar su trabajo veintidós años después. La imagen ha cambiado en la misma medida que el tiempo ha marcado su paso implacable en la industria de Hollywood, aunque David Foster, el productor, siga presente en esta nueva versión.

El precio de la libertad

Hollywood, bien por una ausencia escasamente creíble de ideas originales -y prueba más que fehaciente son las tropas de guionistas que diariamente se patean los despachos buscando una oportunidad-; o tratando de esquivar a toda costa los impredecibles pinchazos taquilleros, lo cual es mucho más probable, pone en práctica el lema más aceptado de la industria, "hay que asegurarse". Y echa la vista atrás a la caza y captura de historias intemporales. En este "remake" de la obra de **Peckinpah** que corre a cargo del director **Roger Donaldson** (**"Cocktail"**, **"Arenas Blancas"**), el testigo del matrimonio MacCoy, **Ali McGraw-Steve McQueen,** es recogido por otra pareja carismática del cine actual: **Kim Basinger** y **Alec Baldwin**.

El objetivo ha sido recoger el espíritu de la original y reactualizarla; una película que todos guardamos en el recuerdo. Precisamente, la gran dificultad con la que tuvo que enfrentarse el equipo responsable es la inevitable comparación con un modelo sobre el que se ha trabajado los aspectos más flojos, contando con la experiencia en la producción y planificación del guión de dos de sus máximos ideólogos, **David Foster** y **Walter Hill**. Por ello, la localización del rodaje se trasladó de México a Arizona para evitar caer en una semejanza facilona y gratuita con el film de 1972.





Carol MacCoy -**Kim Basinger**- cuenta con mayor peso en esta nueva versión del thriller policíaco y la fuerza del personaje de Doc -**Alec Baldwin**-, esta vez, está concentrada en sus diálogos.

Doc consigue salir de la cárcel por un precio no demasiado caro para un maestro de ladrones, después del atraco todo habría acabado. Pero comienza la película, todo se complica, y lo único que pueden asegurar es su fidelidad.

Un rebelde con causa

Dado el inminente estreno de la película, parece oportuno volver la vista hacia el producto original, recordando algunos detalles que sirvan de referencia, siempre inevitable, ante esta nueva oferta hollywoodense.

"Mis héroes son "losers" porque están derrotados por anticipado... No tienen ninguna fachada, representan la aventura desinteresada, aquélla de la que no se obtiene más provecho que la pura satisfacción de vivir todavía".

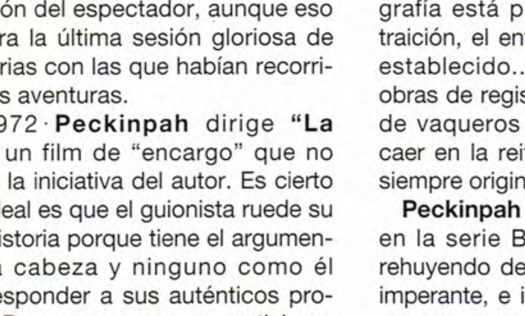
El golpe del sistema y la amistad traicionada son las lacras que persiguen a sus personajes. Un mundo que se les echa encima donde la fidelidad de un amigo se automatiza en la eficacia y poder de reacción de la pistola. Los hombres se reducen a un "grupo salvaje" que sólo cuenta con la violencia. Los finales felices se acaban y el héroe triunfalista del "western" se transforma en un perdedor que únicamente puede seguir luchando. Es como si el "westman" de la ficción se hubiese dado cuenta de la decadencia por la que atraviesa su género, ahora cabalga sobre el ocaso.





Sería **Peckinpah**, el nieto de un jefe indio, quien siguiendo el instinto de los valientes apostaría por el camino más duro: romper con el toque académico que revestía al género para recuperar la atención del espectador, aunque eso significara la última sesión gloriosa de las historias con las que habían recorrido tantas aventuras.

En 1972 **Peckinpah** dirige **"La huida"**, un film de "encargo" que no parte de la iniciativa del autor. Es cierto que lo ideal es que el guionista ruede su propia historia porque tiene el argumento en la cabeza y ninguno como él podrá responder a sus auténticos propósitos. Pero pese a que no participara en la construcción del guión adaptado de la novela de **Jim Thompson**, eso no quiere decir, como han apuntado algunos, que la historia no responda a sus intereses. La esencia de su cinematografía está presente: la búsqueda, la traición, el enfrentamiento con el orden establecido... Aspectos que unifican obras de registros tan dispares como el de vaqueros y el de "gángsters", sin caer en la reiteración fácil y aportando siempre originalidad.



Peckinpah que comenzó trabajando en la serie B, continuamente estuvo rehuyendo del sistema cinematográfico imperante, e ingeniándoselas para solapar sus censuras comerciales ("Trabajaré con cualquiera, en cualquier sitio, pero no trabajaré en Hollywood, en ese lugar"). Para llevarse con la industria a patadas tenía más de una razón, no creo que alguna de sus películas se haya salvado de la mutilación ejercida por el olfato productivo de los ejecutivos. En España **"La huida"** también se manipuló, eso de que los malos de la peli acabaran felices y comiendo perdices en México no se podía admitir. ¿Solución? Se colocó una sobria voz en off que "detenía" a los protagonistas antes de llegar a la frontera. Pero no, realmente los personajes encuentran el buscado hogar tras conseguir sortear las persecuciones, tiroteos e incluso la experiencia de esconderse en un camión de la basura.

Sam Peckinpah, algo más que un director, con **"La huida"** rompe estereotipos y consigue una buena peli policíaca. Sin duda, la aventura de este director sí que mereció la pena. ¿Qué opinión merece la de **Donaldson**?

MARTA ESCOBAR

Ficha Técnica. 1972.
Título original: "The Getaway".
Productores: David Foster y Michael Brower.
Dirige: Sam Peckinpah.
Guionista: Walter Hill.
Argumento original: Jim Thompson.
Música: Quincy Jones.
Fotografía: Lucien Ballard.
Reparto: Steve MacQueen, Ali MacGraw, Ben Johnson.

Ficha Técnica. 1994.
Productores: David Foster, Lawrence Turman y John Alan Simon.
Dirige: Roger Donaldson.
Guionistas: Walter Hill y Amy Jones.
Música: Mark Isham.
Fotografía: Peter Menzies Jr.
Reparto: Alec Baldwin, Kim Basinger, Michael Madsen, James Woods.







Bienvenido al Oeste

La popularidad del género

Estudio

Desde el momento en que Ford marcó un nuevo camino, el western como género empezó a dar toda una serie de historias en las que el espectáculo, en sí mismo, desaparecía, para abrir nuevos horizontes al análisis de la condición humana. Tanto desde el punto de vista del cowboy como, y de manera especial, desde la imagen del indio, las historias vuelven a insistir en rasgos propios del héroe, la relación entre el grupo y la amistad que se da en muchos casos, pero con un matiz más intimista. El indio supera su condición decorativa para confirmarse como pilar indiscutible de la narración.

¡Qué vienen los blancos!

Aparentemente en los años cuarenta todo el mundo pensaba que el género estaba plenamente consolidado; pero todos se estaban engañando. En el fondo nadie se creía que las cosas hubieran sucedido como se contaban en la gran mayoría de las películas. Lo de "su realidad histórica" era hasta cierto punto creíble si se descartan "los aspectos intocables": el mejor ejemplo es el rastrero tratamiento, si es que recibió alguno, del "red skin".

El esquema era simple: el piel roja, el bárbaro incivilizado ¿actuaba? sin traspasar los límites de la mera marioneta demoníaca. Su corto papel de extra consistía en aparecer en el momento adecuado de la acción para hacer la vida imposible a los "bondadosos" pioneros que, por supuesto, siempre llevaban todas las de ganar. Y de buenos, en realidad, tenían muy poco. El cine también contribuyó a borrar los acontecimientos que ponían en tela de juicio el orgullo y la civilización de los orígenes del respetable pueblo norteamericano, y para ello colocaron a su servicio el ingenuo esquematismo de "buenos" y "malos".





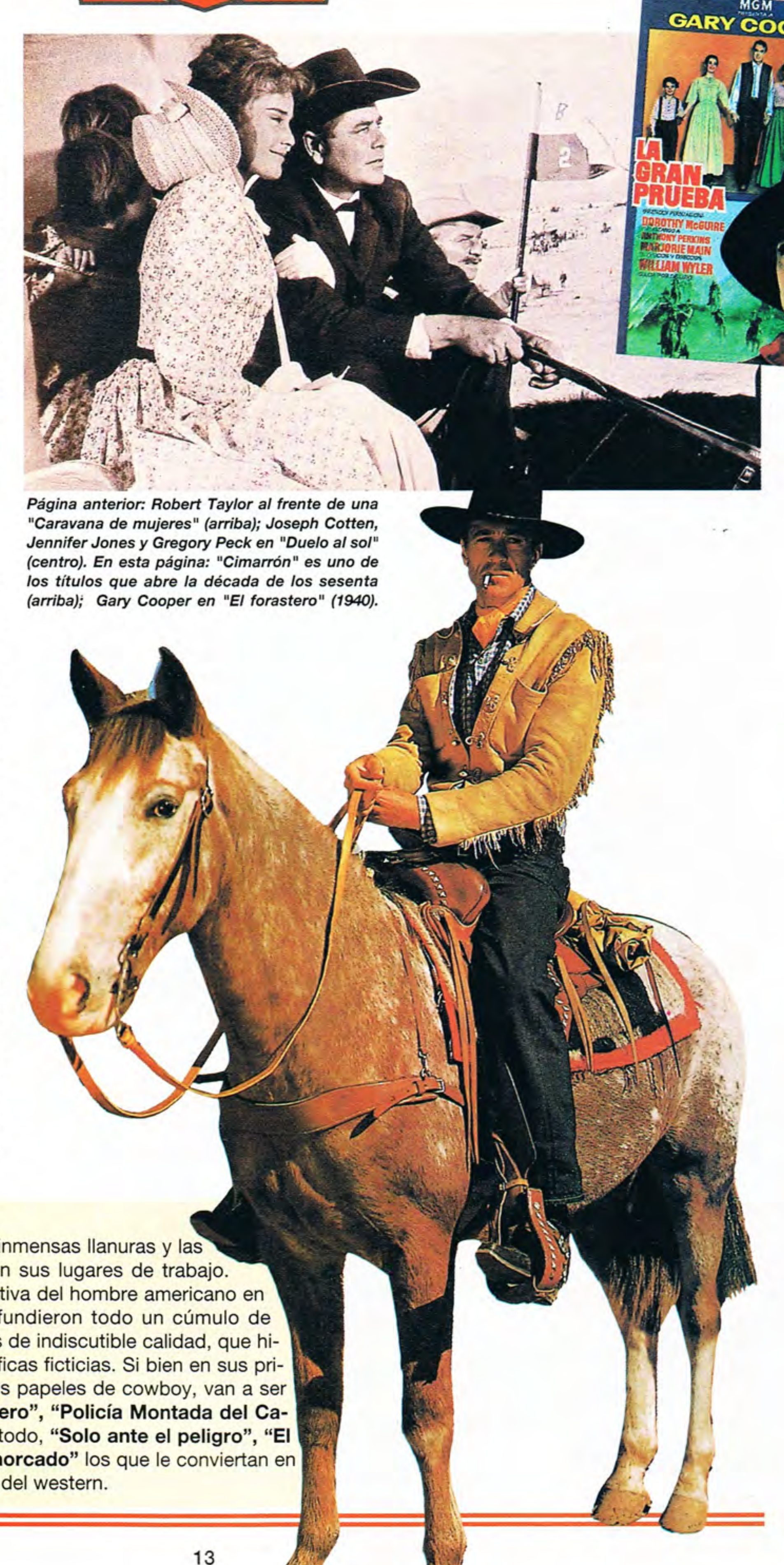
Iroqueses, algonquinos, atabascanos, sioux (los sioux dakotas, los más representados a través de la cámara) y todas las tribus de indígenas americanos fueron sometidos al exterminio por las tropas de La Unión. Descritos por algunos pioneros como personas generosas, dulces y reacias a cualquier tipo de combate; la amistad marchaba de maravilla entre indios y colonos -"el indio no era un enemigo".- hasta que el afán colonizador produjo la deportación de los cherokees a las reservas. Sin más explicaciones fueron obligados a abandonar sus tierras, el lugar donde habían nacido, y se acabó la amistad. Llegaron los blancos y con ellos la guerra. La propaganda de la "caza de indios" era la siguiente: "Debemos actuar contra los sioux, con ímpetu de venganza y, si es preciso, llegar hasta su total exterminio: hombres,

mujeres y niños" (de penosa antología) o las "elocuentes palabras" del general Sheridan: "El mejor indio es el indio muerto".

Esto explica el racismo del "western". Para justificar el honor de sentirse americano, se eligió la mentira. No hay más que ver la imagen que recibieron los jefes indios más famosos: Sitting Bull, Cochise, Gerónimo, Red Cloud o los sioux, lo más parecido a un demonio cinematográfico con plumas y pintura en la cara. Pero el cine no siempre trató de esa manera al piel roja, pues ya en los comienzos de siglo **Griffith** y alguna productora de la época, abordaron historias en torno a la bondad y nobleza de los indios.

A por la verdad

En los primeros años cuarenta se desencadena, quizás de manera incontrolada y en todos los estudios, la producción de títulos del Oeste. De ahí que hoy nos encontremos con las estrellas que aparecían en géneros más interesantes para su tipo. Algo había que hacer cuando el Estudio vecino no paraba de rodar caballos, carretas y pistoleros. El volver la mirada al Oeste primitivo, sobre todo en la época de expansión, y teniendo en cuenta que en Europa se iniciaba una guerra, podía pretender que el espíritu americano, impulsado por aquellos antepasados, volviera a renacer. Encontrarnos, pues, con los Youngers, los Dalton, Billy el Niño o Belle Star, entre otros, era ya algo corriente en estos años. Y puesto que nos referimos a toda una mitología del western, es oportuno recordar la película **"Incidente en Ox-Bow" (1943)**, de **William A. Wellman**, en la que el universo y los personajes (el héroe y la tradición moral e idealista) que forman parte de la historia permiten construir un relato crítico hacia la sociedad que lo recibe.



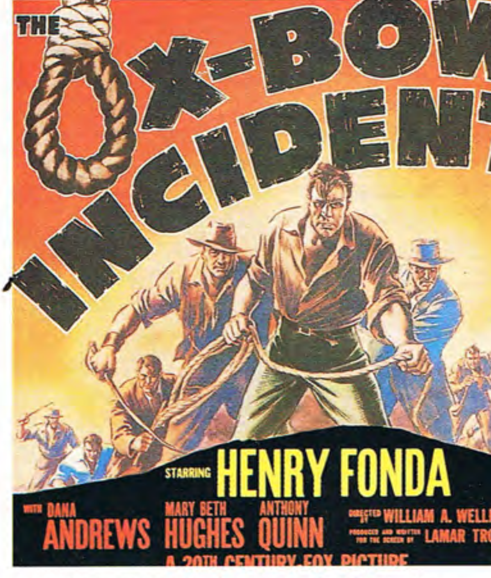
Página anterior: Robert Taylor al frente de una "Caravana de mujeres" (arriba); Joseph Cotten, Jennifer Jones y Gregory Peck en "Duelo al sol" (centro). En esta página: "Cimarrón" es uno de los títulos que abre la década de los sesenta (arriba); Gary Cooper en "El forastero" (1940).

Un hombre del Oeste

Su meta perecía estar muy clara. Las inmensas llanuras y las ciudades desoladas se convirtieron en sus lugares de trabajo. **Gary Cooper** fue la imagen más atractiva del hombre americano en sus aspiraciones. Sus personajes difundieron todo un cúmulo de mensajes que refrendaron actuaciones de indiscutible calidad, que hicieron creíbles aventuras cinematográficas ficticias. Si bien en sus primeras películas ya interpreta pequeños papeles de cowboy, van a ser títulos como **"Buffalo Bill", "El forastero", "Policía Montada del Canadá", "Tambores lejanos"** y, sobre todo, **"Solo ante el peligro", "El hombre del Oeste"** y **"El árbol del ahorcado"** los que le conviertan en uno de los rostros más característicos del western.

A su sombra surgirán títulos como **"Su única salida" (1947)**, de **Raoul Walsh**, **"The Gunfigther" (1950),** de **Henry King**, y **"Solo ante el peligro" (1952),** de **Fred Zinnemann**.

Sin embargo, la nueva perspectiva del western que venimos apuntando, vive su momento más destacado con **"Fort Apache" (1947)**, la primera película que muestra a los indios como seres humanos y que se atreve, al mismo tiempo, a criticar la actuación del general Custer; ésta pasará a formar parte de una trilogía antimilitarista junto con **"La legión invencible" (1949)** y **"Río Grande" (1950),** todas de **John Ford**.En esta misma línea nos encontramos con **"Flecha rota" (1950),** película de **Delmer Daves** que presenta el amor entre un blanco (**James Stewart**) y una india (**Debra Paget**), consiguiendo realizar sus propósito: "Queríamos 'acabar' con la pintura 'salvaje' del indio y decir lo que parece ser una verdad simple, pero que no había sido dicha nunca claramente en las anteriores películas 'salvajes': que, como en todas las civilizaciones, al igual que hay blancos 'buenos', hay también indígenas 'malos', pero también existen indígenas 'superiores'..." como el jefe indio Cochise (**Jeff Chandler**), que por fin adquiere en esta historia su representación verdadera.



A partir de aquí, la amistad entre indios y blancos aflora en numerosas películas como **"Juntos hasta la muerte" (1949)**, de **Raoul Walsh, "Más allá del Missouri" (1951)**, de **William Wellman, "Rio de sangre" (1952),** de **Howard Hawks, "Yuma" (1957)**, de **Samuel Fuller**, entre otras. También numerosos directores harán explícita la denuncia del crimen cometido, como **Robert Aldrich** en **"Apache" (1954),** que nos narra la historia de un indio

El vaquero con más clase

Nació con espíritu de vaquero, un tipo construido a su medida. Sin duda, el mejor y más fiel, **John Wayne.** Su personaje favorito y el que le ha otorgado mayor justicia. Su honorable mirada y su clase desbordante capaz de controlar cualquier situación harán que nunca le olvidemos. Se dio a conocer como Ringo en **"La Diligencia"** dirigido por su buen amigo **John Ford**, con el que volvería a trabajar, pasando a formar parte de su "familia cinematográfica", en **"Fort Apache", "La legión invencible", "Río Grande", "El hombre que mató a Liberty Valance", "Centauros de desierto"**...Otros de sus trabajos memorables son **"Río Bravo"**, de **Howard Hawks, "Los comancheros"**, de **Michael Curtiz, "Los indestructibles"**, de **Andrew V. McLaglen**, y un memorable etcétera. Y superó la prueba de la dirección con **"El Alamo"** (1960).







(**Burt Lancaster**) que lucha por reinsertarse en la sociedad blanca, encontrando como única respuesta una bala traicionera por la espalda. La forma de presentar la realidad fue tan cruda que sus productores impusieron una censura comercial, y, cómo no, el final fue suavizado.

La mejor época

Nunca es demasiado tarde, pero hizo falta que pasara medio siglo de cine para que se descubriese la verdad. El cine pro-indios dio madurez al género anunciando la que sería la mejor de sus épocas. Sin cargarse la fórmula construida por los clásicos llegó la renovación.

La aparición del erotismo (**"Duelo al sol"**), la crítica social (**"Solo ante el peligro"**), el nuevo papel de la mujer (**"Encubridora", "Johnny Guitar", "La reina de Montana"**), la complejidad psicológica de los persoanjes y la calidad estética, caracterizan a la etapa más gloriosa que conocería el western.

Esta mirada introspectiva orienta la producción al rodaje en interiores, en un intento de apropiarse de una estética más acorde con las nuevas intenciones. Estos nuevos planteamientos llegan cuando la sociedad

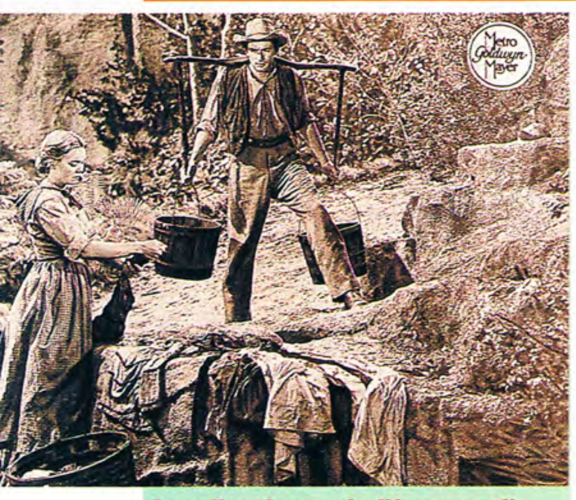


En la página anterior: John Wayne al lado de su hijo Pat mientras rodaban uno de los títulos más emblemáticos de su carrera, "Río Grande". En esta página: Joan Crawford (Vienna) en "Johnny Guitar" (arriba); James Stewart nada más entrar en el Oeste se convirtió en una de sus figuras carismáticas (abajo).

Entre la simpatía y el cinismo

Aunque un poco mayorcito, **James Stewart** entra en el apasionante mundo del Oeste, para desempeñar los papeles más desolados de toda la amplia llanura. Siempre aparecía vencido de antemano y más, sobre todo, cuando frente a él se encontraba el malo más malo de todo el territorio o resurgían en su mente las inquietudes silenciadas de un pasado que no le deja vivir. Su encuentro con **Anthony Mann** le permitió vivir una de sus etapas más brillantes. **"Horizontes lejanos", "Colorado Jim", "Tierras lejanas"** o **"El hombre de Laramie"**, entre otras, todavía nos hacen hoy disfrutar del buen western.





americana, y tras ella el resto del mundo, se dejan encandilar por la televisión, abandonando la sala de estreno. En un intento de rescatar al espectador, Hollywood reanima sus estructuras a partir de las pantallas gigantes, grandes producciones, desarrollo del Technicolor y todo tipo de medidas que facilitaran ese nuevo encuentro.

El western se va a beneficiar de estas iniciativas, y en su momento de esplendor nos vamos a encontrar con algunos de los títulos más representativos de la época y del género como **"Horizontes lejanos" (1952)**, de **Anthony Mann, "Raíces profundas" (1953)**, de **George Stevens, "Centauros del desierto" (1956)**, de **Ford, "El tren de las 3.10" (1957)**, de **Arthur Penn** y **"Río Bravo" (1959)**, de **Howard Hawks**, entre otras muchas.

El western alcanza no sólo su madurez sino, también, las cotas más altas de calidad, gracias a los impecables trabajos de los directores más representativos del género. Los **Ford, Hawks, Daves, Mann, Sturges, Aldrich, Ray**, etc., van a dejar a la posteridad algunas de las historias más apasionantes, más inteligentes, más vigorosas de las que se hayan rodado en el gran Oeste americano.

LAURA ANTON/EMILIO GARCIA

(CONTINUARA EN PROXIMO NUMERO)

Izquierda: "El despertar" (1946), con Gregory Peck. Abajo: "Los hermanos Marx en el Oeste" (1940), dirigida por Edward Buzzell.

Localizaciones de "far west"

La persecución de los Independientes por el jefe **Edison** y los rodajes en medio de una trama lo más parecida a una producción de cine negro, que más tarde les daría tantos éxitos (en 1911 un director fue asesinado por un figurante japonés), les llevó a una tierra cercana a la frontera de México. Siguieron el espíritu explorador del coronel **Selig,** que buscaba unos decorados salvajes para sus "westerns" -el traidor que más tarde se uniría a la saga monopolística de **Edison**, la M.P.P.C.-. El "outlaw" del cine marchó al Oeste, ¿qué mejor localización que la antigua morada de los indios cahuenga y cherokee? Poseía un atractivo doble: facilita la huida y además, encontraron unas magníficas condiciones de luz, algo que en la primera época traía de cabeza a los operadores. Así finalizó la trayectoria itinerante de los pioneros. De ahora en adelante trabajarían en los alrededores de un tranquilo bosque, eran los comienzos de un lugar llamado Hollywood. Había nacido la meca del cine. Se solucionó el problema del decorado y el paisaje, el armazón fundamental que reviste al western, levantando complejos de decorados fijos enclavados en lugares naturales del Oeste que, previo pago de un alquiler (por 10 dólares se podía conseguir un carromato para montarse una aventura por sus desérticos parajes), verían pasar las aventuras de infinidad de vaqueros del cine. Muy pronto asaltados por la curiosidad de los turistas por no perderse el paisaje típico de sus historias favoritas. **John Ford** de sintió atraido por las tierras del nordeste de Arizona, el Monument Valley; otros lugares de rodaje que se harían famosos fueron: el Owens Valley, en Nevada; el Ranch Iverson, cerca de Los Angeles; La Ciudad del Western en Utah, que rodea a muchas secuencias de **"La Diligencia"**; o los estudios construidos en 1944 por la **Columbia** en Old Tucson (Arizona). Las grandes compañías de Hollywood invirtieron en la construcción de decorados fijos que se rentabilizarían con creces gracias a las ideas de numerosos guionistas y la visita de miles de cinéfilos locos por disfrutar en este estupendo museo y parque de atracciones cinematográfico.

Camino de leyenda

1940: "Los hermanos Marx en el Oeste" no deja de ser una de las aportaciones humorísticas del western, apropiándose de numerosas referencias de otros cómicos precedentes.

1940: "Sendas siniestras" puede servir par recordar a la familia Dalton en sus mejores hazañas.

1941: "Espíritu de conquista" muestra la instalación del telégrafo a lo largo del territorio colonizado.

1942: "Murieron con las botas puestas" convierte a **Errol Flynn** en un idealista general Custer que hinca sus rodillas en la batalla de Little Big Horn.

1944: "Las aventuras de Búfalo Bill" fue interpretada por un asiduo del género, **J. McCrea.**

1946: En "Pasión de los fuertes" encontramos a un **Henry Fonda** magnífico interpretando al sheriff Wyatt Earp en el famoso duelo en O.K. Corral.

1946: "Duelo al sol". Una producción de **David O. Selznick** en la que participaron más de 7 directores, y firma **King Vidor**. Introduce el erotismo en el "western", una historia de amor a muerte entre **Jennifer Jones** y **Gregory Peck** que costó más de cinco millones de dólares. Fue el "western" más taquillero hasta el inicio de los sesenta.

1947: "Fort Apache" del maestro **Ford** mete el dedo en la llaga de una mentira transmitida por una gran mayoría de los western rodados por Hollywood.

1948: "Rostro pálido" fue una película interpretada por **Bob Hope**. Su carisma y buenos resultdos la hacen todavía muy agradable de ver.

1950: "Winchester 73" es el primer trabajo de **Anthony Mann** con **James Stewart.**

1950: "Flecha rota" de **Daves** pasará a la historia por ser una de las películas en las que el indio es más real y sus problemas no son oscurecidos por el cine.

1951: "Caravana de mujeres" de **William A. Wellman** es una película coral en donde la mujer está dispuesta a hacer frente a todo tipo de problemas con el fin de conseguir su meta, aunque el sacrificio no tenga límites.

1952: "Solo ante el peligro". Realismo social. La insolidaridad que acecha a **Gary Cooper** se asemeja a la persecución macCarthysta. Su guionista, **Carl Foreman**, había sido acusado de ser comunista por la Comisión, pasando a formar parte de las famosa lista negra de Hollywood.



1953: De "Escape From Fort Bravo", dirigida por **John Sturges**, se rodó un versión en 3-D.

1955: "Oklahoma", de **Fred Zinnemann**, fue la primera película, western musical, rodada en el sistema Todd-Ao.

1956: "Centauros del desierto" es uno de los grandes títulos de la carrera de **John Ford**, influído por la moda de la introspección.

1958: "Los cautivos" es una de las películas más interesantes de la obra de **Randolph Scott.**

1958: "El zurdo" de **Arthur Penn**, es una nueva visión del personaje de Billy el Niño, enterpretado en esta ocasión por **Paul Newman.**

Sonrisas





● Por más que la crítica intente trascender en sus comentarios, **"¡Tan lejos, tan cerca!"**, el último trabajo de **Win Wenders**, es una gran película.

● **"Belle Epoque"** ha sido la peli española más taquillera del 93 y en Estados Unidos está consiguiendo muy buenas recaudaciones.

● El parque de salas en España va creciendo poco a poco. Nuevos complejos están apareciendo más allá de las principales ciudades, lo que es de agradecer.

● Queremos felicitar a un personaje que nos ha enriquecido con su filosofía vitalista. **Mafalda** ha cumplido 30 años -y eso que **Joaquín Salvador Lavado, Quino,** dejó de plasmar sus viñetas en 1973- y pronto la veremos en las autonómicas en una serie animada.

● **Carlos Saura** y sus **"Sevillanas"** han conseguido el máximo galardón, la Rosa de Oro, en el Festival de Montreux (Suiza). El espléndido arte de la danza recogido por el director arrasó a los 84 participantes que lograron llegar a la final. Un buen revulsivo para dar arranque a su próximo proyecto, continuando en la misma línea.

● No te pierdas **"Fresa y chocolate"**, una buena película de **Tomás Gutiérrez Alea** sobre la amistad. Y es que el cine sudamericano últimamente está pisando fuerte, se niega a dejar de darnos sorpresas.



● **Cinecito** se ha estrenado en más de 1.600 salas de cine en lo que supone el inicio de una campaña que busca "promocionar el cine en el cine". La producción de cine español, la realización de un programa de televisión y otras actividades, tendrán como punto de arranque el mes de septiembre.



Lágrimas

● Porque el cine catalán parece no encontrar un acomodo financiero a tenor de las últimas protestas impulsadas por el director **Antoni Ribas.**

● El Festival de cine **Imagfic** no ha podido celebrarse en el mes de abril por falta de financiación.

● Porque **Fernando Colomo**, cuya última película está dando un nuevo color al cine español, ha tenido que decir que si bien saben hacer buenas películas "no saben venderlas" como debiera.

● ¡Atención!, si vas a ver esta peli ten mucho cuidado, **"Ten cuidado con la familia Blue"**. En serio, para aguantarla sí que tendrás que atarte a la butaca. Nosotros no lo hicimos, y tuvimos que luchar encarnizadamente para no caernos al suelo, ¡qué aburrimiento! **Kathleen Turner** y **Dennis Quaid** han metido la pata con su última aparición. Sinceramente, no les va nada lo de trabajar al servicio de espionaje de la CIA. Esperamos que se hayan dado cuenta.

● Los westerns que han llegado a nuestro país (**"Tombstone"**, **"Gerónimo"**) no están despertando especial interés.



TAQUILLA

Películas	Distribuidora	Madrid	Barcelona	Total	Total acumulado
La lista de Schindler	UIP	81.138.425	56.955.543	138.093.968	271.055.793
Philadelphia	Columbia	81.621475	43.793.650	125.415.125	234.024.150
El piano	Warner	26.874.100	15.746.975	42.621.075	229.134.396
En el nombre del padre	UIP	46.434.820	24.308.950	70.743.770	170.640.850
La edad de la inocencia	Columbia	26.467.675	15.061.925	41.529.600	160.838.225
El informe pelícano	Warner	76.140.950	50.137.575	126.278.525	...
Lo que queda del día	Columbia	29.126.725	19.372.100	48.498.825	125.223.700
Entre dos mujeres	UIP	35.298.542	24.615.375	59.913.917	...
Sister act II	Buena Vista	32.862.575	25.942.200	58.804.775	...
Todos los hombres sois iguales	Columbia	31.717.725	12.671.450	44.389.175	...

Datos facilitados por Adican (28-III al 2-V)

CINE TOP

MAS VOTADOS

1 "La guerra de las galaxias" FOX (1.341 V.)
2 "Parque Jurásico" UIP (1.158 V.)
3 "Terminator II" COLUMBIA (1.119 V.)
4 "Máximo Riesgo" COLUMBIA (749 V.)
5 "El Fugitivo" WARNER (660 V.)
6 "El silencio de los corderos" LAUREN (522 V.)
7 "La Lista de Schindler" UIP (513 V.)
8 "Aladdin" BUENA VISTA (507 V.)
9 "Indiana Jones en busca del Arca Perdida" CIC (501 V.)
10 "Alien el Octavo Pasajero" FOX (327 V.)
"Drácula" COLUMBIA

Taquilla, top, sonrisas y lágrimas



Mi peli favorita

Hola amigos de Todo Pantallas: Os recomiendo la que es mi película favorita de todos los tiempos y todos los géneros, la obra maestra de **Brian de Palma "El Fantasma del Paraíso" (1974).** Es sencillamente genial, excelentes interpretaciones, soberbia música de Paul Williams y una excelente mezcla de géneros, terror, musical, humor, romántico, drama... Mi película.

Francisco Ponce Palmero. El Egido (Almería).

PELICULAS DE "SERIE B"

He oído muchas veces las expresiones "películas de serie B" y "películas de serie Z". Me gustaría saber a qué pelis se aplican estos términos y en qué se diferencian.

Mario Díez Fernández (Asturias)

Bajo los calificativos "serie B" y "serie Z", las "Majors" de Hollywood agrupaban películas de bajo presupuesto, para diferenciarlas de las películas de coste más elevado, que, aparte de con más dinero, contaban con mayores facilidades técnicas y artísticas y con la confianza de los directivos para obtener máximos beneficios. El término "B picture" surgió por un desacuerdo entre ***William Fox*** *y uno de sus productores, que ,como todo buen productor, se negaba a trasladar su trabajo a las nuevos estudios inaugurados por* ***Fox*** *en la zona A considerando que ello supondría un derroche de dinero innecesario.* ***Sol Wutzel*** *se afincó en la zona B y pronto dio a su producción el nombre de "B pictures", para dejar claro que se trataba de productos de bajo presupuesto, pero no exentos de calidad. Muy pronto el resto de los estudios copiarían la improvisada fórmula de trabajo de* ***Fox.*** *La peor prensa que ha podido tener la "serje B" es su unión al bajo presupuesto. La triste asociación inmediata de pocos medios igual a "mala película" ha echado por tierra la considerable aportación de estas películas a la creación de los géneros cinematográficos, en el que trabajaron directores como* ***Samuel Fuller, Roger Corman*** *y muchos de sus discípulos, sin que ello suponga descrédito para los mismos. Con esto queremos recordar a algunos lectores, que quizá lo desconozcan, que el sentido de "serie B" no nació ligado a la baja calidad, sino a una ausencia de medios y a la necesidad de ofrecer títulos para los programas dobles. Son cosas totalmente distintas, lo que no quiere decir que la serie B sea la etiqueta de geniales y maravillosas películas, también hay malas -como en cualquier tipo de producción- y peores (las llamadas Z, consideradas por algunos como de 'mal gusto').*



ACTORES, ACTORES

Me gustaría saber la dirección del protagonista de la película de **"El Guardaespaldas"**.

Cristina Paya Hernández (Alicante)

Kevin Costner*, dirección desconocida, pero puedes escribirle a: c/o William Morris Agency. 151 El Camino Drive, Beverly Hills. CA 90212 (USA). Y de paso, mandar un saludo a* ***Clint Eastwood*** *que cuenta con la misma dirección.* ***Mario Pardo Cuadrado*** *de Murcia seguro que le escribe.*

Cual es la filmografía del actor Kevin Costner?

Vcente Luis Valero Delegido. Elda (Alicante).

1981: "Sizzle Beach USA" (Richard Brander); "Shadows Run Black" (Howard Heard). 1982: "Frances" (Graheme Cliford); "Turno de noche" (Ron Howard). 1983: "Mesa para cinco" (Robert Lieberman); "Stacy's Nights" (Jim Wilson); "Reencuentro" (Lawrence Kasdan); "Testamento final" (Lynne Littman). 1984: "¿A dónde dices que vas?" (Kevin Reynolds). 1985: "Silverado" (Lawrence Kasdan); "American Flyers" (John Badham); "Cuentos asombrosos" (Steven Spielberg); "The Gunrunner" (Nardo Castillo). 1987: "No hay salida" (Roger Donaldson); "Los intocables de Elliot Ness" (Brian de Palma); "Los búfalos de Durham" (Ron Shelton). 1988: "Campo de sueños" (Phil Alden Robinson); "Revenge" (Tony Scott). 1990: "Bailando con lobos" (Kevin Costner). 1991: "Robin Hood, príncipe de los ladrones" (Kevin Reynolds); "JFK" (Oliver Stone). 1992: "El guardaespaldas" (Mike Jackson). 1993: "Un mundo perfecto" (Clint Eastwood).

BUSCANDO A...

Fanático de **Stallone** busca otro fanático de **Stallone** que disponga de películas de dicho actor, "difíciles" de encontrar (primeras películas) para grabarlas. Si puede ser de la provincia de Barcelona o alrededores.

Joaquín Solá Martínez. C/ Isaac Peral 5, 2º 3. Cornellá (08940. Barcelona).

LA LISTA DE LOS CAUTIVADOS

Qué película **"La lista de Schindler"** ! Grandiosa, colosal... ¡Viva **Steven Spielberg**! En mi opinión gran injusticia no darle el Oscar a Ralph Fiennes por su interpretación de alemán sádico malísimo. En cuanto a **Liam Neeson**... **Tom Hanks** le gana de principio a fin. ¡Qué interpretación la de **Tom**! El es toda la película y sin él **"Philadelphia"** sería una peli aburrida como lo es en cada fotograma en que no aparece.

Mario Diez Fernández. Oviedo (Asturias)

Fascinante, **"La lista de Schindler"** es simplemente fascinante. Creo que **Spielberg** ha dejado claro que también puede hacer buen cine, quitando bodrios comerciales como el de los malditos dinosaurios. Bien por el director de **"E.T."**.

Beren Camlost, hijo de Baramer (Tierra Media)

Y continúa: **Emiliano Merino Vázquez** de Madrid (a propósito, buscando que las fechas acompañen, tendremos que esperar a las próximas navidades para ver la última peli de **Tim Burton "The nightmare before christmas"**), **Juan Prófumo Galán** (Barcelona), **Frank Jones Ponce** de Valencia (comunicado TP: tu ficha técnica sobre **Janine Turner** está en proceso de elaboración, aunque se nos escapa un dato, y es que el teléfono no lo conseguiría ni el mismo Mitra en persona),

Juan Evaristo Huete Tavío (Tarragona).

MENSAJES/COMUNICADOS Y...TU ¿QUÉ OPINAS?



LA FUERZA DE LOS CLASICOS

Escribo esta carta en defensa de las películas clásicas. Parece que nadie se acuerda de **Hitchcock**, ni de grandes película como **"El hombre elefante"** de **Lynch** (grandiosa). ¡Viva el buen cine de todos los tiempos!

Diego Eduardo Hernando Sanllorente(Burgos)

Nota TP: *¡Atención! Todo el mundo de pie ante la presencia del genio,* ***Hitchcock.*** *Es imposible olvidar al maestro, después de haber aprendido de tan memorables lecciones de cine, sus películas; simplemente, magistrales.*

Desde mi punto de vista, creo que el cine clásico americano o las películas de gran valor artístico y cultural por su antigüedad, están quedando un poco apartadas o dejadas de lado, debido a la gran saturación de producciones actuales que sólo nos ofrecen sangre, odio, peleas, etc. Aun siendo joven, creo que no estaría de más el recuperar a grandes directores como **Frank Capra.** Si algún otro lector opina como yo, me gustaría saber su punto de vista...

Antonio Albiñana Medina.

"Bienvenido Mr. Marshall" es una buena película (sí, la he visto) y merece que se acuerden de ella.

Rubén González Láinez. Alcalá de Henares.

Consejo TP: *si os la habéis perdido, aprovechad la primera oportunidad. Una refrescante y entretenida historia contada por un fuerte tándem del cine español,* ***Bardem-Berlanga.*** *A por ella, os sorprenderá, prometido.*

SON EJÉRCITO

Respuesta a José **Luis Sampol Massanet** (Valencia) en el número 5.

¡Pero qué dices! ¡Estás chutao! ¡No te llamo de todo porque no me la publicarían, pero todo lo imaginable e inimaginable dátelo por llamado y con razón! ¡Oh, gran dios **Raimi**, perdónale porque no sabe lo que dice y no envíes a tu esbirro Bruce Campbell "Motosierra Man" a destriparle. Y tú la próxima vez córtate la mano pedazo de... Y vuelvo a prestar mi apoyo a **Francisco Javier Guerrero Hormiga** (Tarragona)

Indiana José (Madrid)

Voz "en off" TP: *Tranquilos, que no cunda el pánico. Cada uno tiene sus gustos; aunque los de algunos sean un poco raritos, generados por alguna fuerza oculta de la naturaleza. Ya nos han escrito varios lectores de TP alucinados por la opinión de nuestro amigo* ***José Luis.*** *Y la verdad es que resulta difícil contener la emoción, es increíble. Tiene que haber alguna explicación. Se me ocurren dos: o* ***José Luis*** *se refiere a algún título barato a años luz de la aventura de* ***Raimi*** *o es que el día que vio la peli los chicos del ejército de huesos decidieron gastarle una mala jugada. Sí, en algunas salas, escondidos entre las butacas y deseosos de hacer la peli imposible a sus víctimas, hacen de las suyas el ejército de chicharros cinematográficos, más conocidos como los chicos "traumatizados con el complejo de altavoz", unos auténticos especialistas en amuermar la exhibición de una buena película. Si alguna vez te los encuentras, no lo dudes, ¡huye! Por cierto, supongo que ya de* ***"El ejército de las Tinieblas".*** *¡Al ataque!*

LOCOS POR LA COMEDIA

Desde aquí hago un llamamiento a los amantes de la buena comedia. La única comedia que más me ha hecho reir en los últimos años ha sido: **"Atrapado en el tiempo"**. Una magnífica interpretación con un excelente guión. Amigos de la "marmota Phill"... ¡Reunios!

Antonio Betrán Pérez (Valencia)

SALAS

QUÉ BONITO ES EL CINE...

Lástima que los dividan en siete, los reduzcan, les pongan un sonido apestoso y sean gallineros para comer palomitas, boniatos y mejillones.

Jaume García Barzanallana. Badalona (Barcelona)

¡MAS CINES!

Quiero aprovechar este buzón para rogar que se pongan en **Avila** más cines (sólo tenemos uno) y sin comentarios.

Víctor Cuervo Palencia (Avila)

S.O.S.

Quiero quejarme del estado del cine **Africa** en **Ceuta**. Está asqueroso, no te respetan y además tardan varios meses en dar los mejores estrenos. Además es el único cine que queda. S.O.S. PD: Confío en vosotros, auxilio.

Carlos Avellaneda Millán (Ceuta)

Nota de redacción: Los del planeta desconocido ¿Desde dónde nos escribís? No olvidéis poner en todos los cupones vuestra dirección. Nuestro departamento de investigación se está volviendo loco por seguiros la pista.

Por Heriberto Navarro

APLAUSOS



Mucho ruido y pocas nueces

Patrick Doyle

Llegó con retraso pero la espera valió la pena. Todavía puede verse en muchas ciudades de España esta película de **Kenneth Branagh**, cuya extraordinaria banda sonora nos llevó a incluirla antes de su estreno en nuestra sección de Actualidad del número 3. El nuevo talento británico **Patrick Doyle ("Enrique V", "Morir todavía")** nos brinda varias escenas merecedoras de aplausos. Para empezar mucho ojo con llegar tarde al cine: los títulos iniciales, con la feliz cabalgada de unos soldados hacia la villa campestre donde les esperan varias doncellas, es una auténtica fiesta musical, con una obertura sinfónica de una fuerza y un entusiasmo que no se oye muy a menudo. Más adelante, la imagen de los dos enamorados (él chapoteando dentro de un estanque y ella montada en un columpio) recupera el mismo tema principal en un éxtasis de alegría. La secuencia final con todos los personajes bailando en el jardín es otro buen ejemplo de la magnífica conjunción que se da en esta película entre imágenes y música. Especial para aficionados a la BSO.

NOTICIAS

Dos buenas noticias para los seguidores de John Williams (o sea, todo el mundo menos tres o cuatro): 1) El Maestro no se retira por completo, sino que únicamente desea tener más tiempo para dedicarse a otras actividades como la familia o los libros; seguirá componiendo pero sólo en casos muy concretos como los de su amigo Spielberg. 2) "Star Wars" tiene garantizada la primera posición de nuestro TOP por lo menos durante diez números más de TODO PANTALLAS. ¡Lo de esta BSO es increíble!

Felicidades a Jaime Goñalons Casali (Menorca) y a Iván Gamo Fernández (Torrejón de Ardoz. Madrid), los ganadores del sorteo de este mes de una BSO en CD patrocinada por VINILO, los especialistas en distribución y venta de música de Cine (Telf. 91.522.60.73).

UN MUSICO EN CANNES

El compositor **Lalo Schifrin ("Los cuatro mosqueteros", "Rústicos en Dinerolandia")** fue invitado a formar parte del jurado oficial del prestigioso Festival de Cannes; una buena prueba de que los músicos de cine tienen cada vez mayor protagonismo. Precisamente está a punto de ser editado un CD con la música de este autor para la serie de TV **"El Quijote"**.



EN SEPTIEMBRE, CONCIERTO

Salvo imprevistos de última hora, el próximo 23 de Septiembre tendrá lugar en Barcelona un concierto de música de Cine dirigido por ¡**Lalo Schifrin**! Recordar que el compositor ya estuvo el pasado mes de Octubre en Valencia con un concierto que fue apoteósico. ¡Hay que prepararse!

NUESTRO TOP

Sorpresa: los fans de **"Conan"** han conseguido darle una patada a **"Dirty Dancing"** y la han sacado del TOP por primera vez desde hace seis meses. ¿Volverá?

LA MUSICA EN EL CINE DE TERROR

La **Asociación de Amigos de las Bandas Sonoras** presentará el próximo día 27 de Junio en el "Club Diario de Mallorca" de Palma de Mallorca una Conferencia sobre "La Música en el Cine de Terror", con secuencias de **"Psicosis"**, **"La profecía"**, **"Drácula"** y otros films del género.



DISCO SORPRESA

Se anuncia la aparición en un mismo CD de las BSOs de **"Jungla de Cristal"** de **Michael Kamen** y **"Depredador"** de **Alan Silvestri**: ¡por fin!



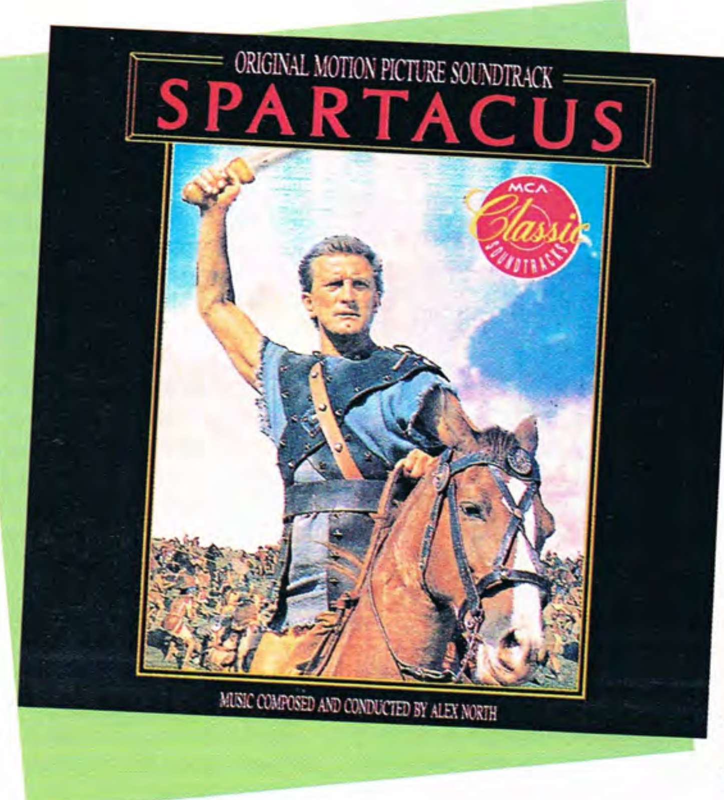
MAS VOTADOS

1. **La guerra de las galaxias** — JOHN WILLIAMS
2. **La misión** — ENNIO MORRICONE
3. **Parque Jurásico** — JOHN WILLIAMS
4. **Bailando con lobos** — JOHN BARRY
5. **Drácula** — WOJCIECH KILAR
6. **El guardaespaldas** — WHITNEY HUSTON
7. **Tiburón** — JOHN WILLIAMS
8. **Carros de fuego** — VANGELIS
9. **Conan el Bárbaro** — BASIL POLEDOURIS
10. **Terminator 2** — BRAD FIEDEL

Espartaco

ALEX NORTH
(MCA - 40.30 MINS.)

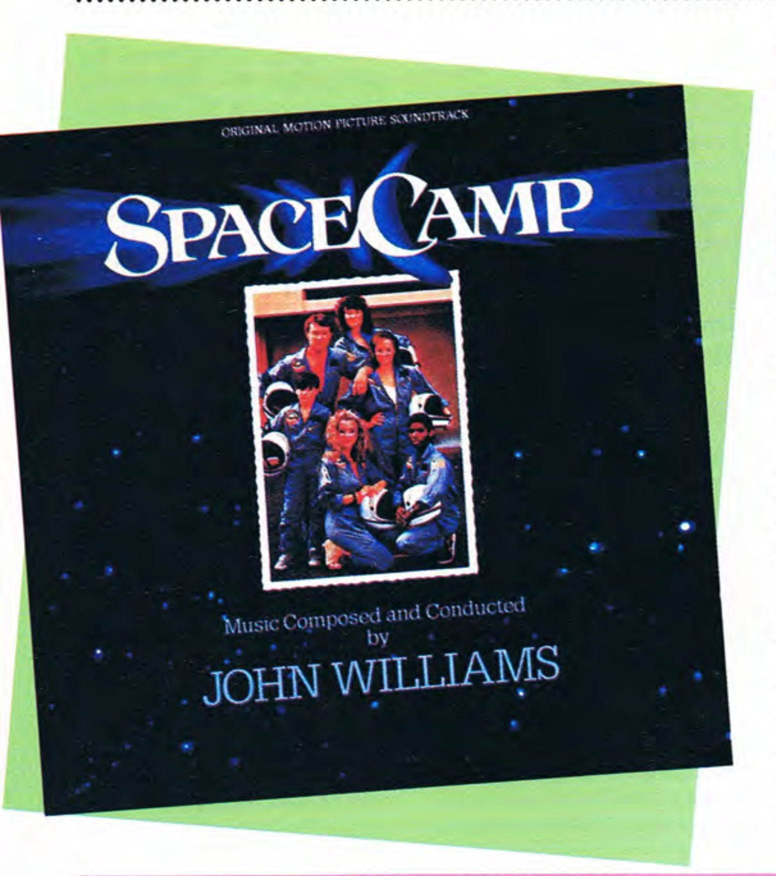
El compositor **Alex North** vio esta película 18 veces antes de empezar a escribir una sola nota de su partitura. Dirigida por **Stanley Kubrick** en 1960, supone uno de los grandes títulos del "cine de romanos", y cuenta la rebelión de los esclavos que se levantaron contra el poder del antiguo Imperio Romano encabezados por el gladiador Espartaco (**Kirk Douglas**). La BSO, para algunos la mejor de su autor, tiene de todo: grandes marchas de contenido épico para el avance del ejército de esclavos, temas de batalla trepidantes, danzas de aire primitivo y hasta un tema de amor inolvidable. El sinfonismo es la nota predominante, pero el autor se ocupó de investigar en las raíces musicales más antiguas e incluyó una serie de instrumentos poco frecuentes que aportan un sonido más acorde al período descrito. **North** intentó subrayar el poder de Roma aumentando las secciones de metales y percusión de la orquesta, con lo que muchos temas resultan más impactantes y poderosos. Una banda sonora que destaca por su variedad, y por la facilidad con la que pasa de la violencia al más tierno romanticismo, de la alegría al dramatismo más sobrecogedor. No ganó el Oscar porque la competencia era muy fuerte (ver ESPECIAL BSO), pero su valor es indiscutible.



S.O.S. Equipo azul

JOHN WILLIAMS
(SLC - 48.40 MINS.)

Película del año 1986 ambientada en un campo de entrenamiento de la NASA, en el que cada año cientos de jóvenes americanos tienen oportunidad de conocer a fondo el mundo de los astronautas. Las vivencias de los protagonistas en dicho campo y su lanzamiento por error al espacio exterior van conformando una historia en la que se intentan reflejar valores como el compañerismo, la amistad o el afán de superación. La música expresa perfectamente todos esos elementos en una BSO de la que el propio **Williams** afirma sentirse "particularmente orgulloso". Sin ser de sus obras más conocidas reune los elementos sinfónicos y melódicos que le han hecho famoso con trabajos como los de la saga de Indiana Jones o **"E.T."**, e incluso puede decirse que a ratos la música transmite una espectacularidad y una sensación de aventura que la película, dirigida a un público muy joven, no alcanza. El único inconveniente del CD es su origen japonés, por lo que resulta difícil de localizar y muy, muy caro (puede sobrepasar las 5.000 ptas.); a pesar de ello los fans del **Williams** aventurero deben tenerlo en cuenta, porque es una buena muestra de las sorpresas que todavía nos esperan entre las obras menos conocidas de nuestros compositores favoritos.

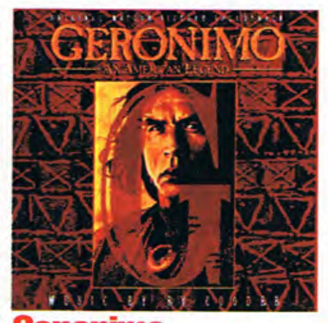




En tierra peligrosa

BASIL POLEDOURIS
(VARESE SARABANDE - 30 MINS.)

Otro trabajo de **Basil Poledouris** que desde los títulos inicialesdemuestra la eficacia de la música en una película. Los paisajes nevados y los viajes en trineo se ven realzados por temas que impactan al espectador transmitiéndole la belleza de una tierra y el espíritu pacífico de sus habitantes. Otra prueba de su clara efectividad sería la aparición de Forrest Taft (**Steven Seagal**) y su descenso del helicóptero propio de los héroes más invencibles. Como es habitual en el autor, sus temas sinfónico-electrónicos se dejan sentir con mucha fuerza en las secuencias de acción, aunque tienen mucho parecido con obras suyas como **"Robocop"**, **"Amanecer rojo"** o **"La caza del Octubre Rojo"**; en el final de la pelea en el bar, por ejemplo, sus fans podrán distinguir sin problemas el tema de "Adiós al Rey". La parte del anciano esquimal y los sueños decepcionan al público ansioso de acción, pero sirven para incluir unos temas de alto contenido místico y cierto toque indígena (con extraños jadeos que se integran en la melodía). **Poledouris** adorna también con gran solemnidad el larguísimo mensaje ecológico final del protagonista, poniendo fin a un trabajo de gran profesionalidad que mantiene la confianza de los seguidores del compositor.



Geronimo

RY COODER
(COLUMBIA - 60 MINS.)

Ry Cooder es un músico cuyas labores en el Cine se alternan con las propias de su carrera como músico y guitarrista; su banda sonora más famosa sigue siendo **"Paris, Texas"**, pero ha trabajado varias veces con el director **Walter Hill: "Johnny El Guapo"**, **"El tiempo de los intrusos"**... e incluso otro western, **"Forajidos de leyenda"**. Para esta ambiciosa producción **Cooder** ha profundizado mucho en las raíces indias, y a los cánticos de origen apache ha añadido instrumentos como el tombak, la madolina, el banjo o el cimbalón; todo en busca de la autenticidad, pero combinado con la orquesta y abundantes redobles y efectos de percusión que se identifican con el ejército (muy bueno el tema para el Sexto de Caballería). Algunos cortes se convierten en una larga sucesión de extrañas voces y flautas que aumentan el aspecto mítico de Gerónimo y quedan bien en momentos como el de su primera aparición en el caballo blanco, pero fuera de la película resultan demasiado ásperos y hasta pueden ser desagradables; así que cuidado, que no todo es tan bonito como en **"Bailando con lobos"**. Aun así, no faltan gloriosas melodías que aumentan el carácter épico de la película (por otro lado muy lenta), y al final la balanza se inclina a favor de una BSO muy trabajada.



El informe Pelícano

JAMES HORNER
(BIG SCREEN - 52 MINS.)

James Horner sigue siendo actualidad; después de ilustrar con su música la hermosa amistad de **"El hombre sin rostro"** fue llamado a colaborar en este complot para asesinar a unos jueces, y seguramente se le pidió que consiguiera una atmósfera similar a la que tan buenos resultados obtuvo **Dave Grusin** en **"La tapadera"**; en las secuencias de acción el sonido violento y agitado del piano recuerda mucho a esa película de **Tom Cruise**, aunque en general **Horner** parece volver a sus orígenes y a otra intriga que también llevaba su firma: la de **"Gorky Park"** del año 1983; y sin duda sus seguidores tampoco tendrán dificultades para hallar similitudes con **"Aliens"**. Sin llegar a emocionar en ningún momento, con discreción pero con efectividad, sólo un largo tema final (once minutos) para la despedida en el aeropuerto nos muestra la hermosa melodía al estilo de "Campo de sueños" que **Julia Roberts** parece haber inspirado al compositor; muy bonito también el tema de la chica, pero una lástima que no aparezca en el film. Muchos desearían que **Horner** se esforzase más a la hora de lograr resultados, porque tiene capacidad para estar entre los primeros de esta materia. Por cierto, en el interior del CD una foto del señor **Horner**, para fans y curiosos.



Sister Act 2

VARIOS
(HOLLYWOOD RECORDS - 44,25 MINS.)

Después del éxito obtenido con la primera parte de **"Sister Act"** era imposible que la industria renunciase a repetir la fórmula. Sin componer música original, **Marc Shaiman ("La familia Addams", "Misery")** vuelve a ser el "alma" de la banda sonora, como supervisor musical y principal adaptador de las canciones (como lo fue en **"Ayer, hoy y por siempre"** y **"Algo para recordar"**). El disco no recoge ningún tema instrumental de **Miles Goodman**, sino una recopilación de canciones de las cuales cinco han sido arregladas por **Shaiman**; "The Greatest Medley Ever Told" es el show de **Whoopi Goldberg** en Las Vegas que da inicio a la película, y supone 4 minutos muy entretenidos por la cantidad de canciones que llega a incluir (hasta 19). Para recordar la película con simpatía le siguen en interés los numeritos que la "hermana Mary Clarence" se monta con sus compañeras para recaudar dinero o para intentar animar a los chicos para que canten, así como las bazas fuertes de la película: la que los chicos interpretan ante sus compañeros ("Oh Happy Day") y la que les hace ganar el premio estatal ("Joyful, Joyful"). Varias canciones más (**Aretha Franklin** y otros) completan un disco de espíritu juvenil para escuchar cuando se está de buen humor.

Banda Sonora BSO Original

Está página está a vuestra disposición para cualquier tema BSO: preguntas, comentarios, críticas, alabanzas, búsquedas... Sólo tenéis que enviar la tarjeta BSO de las páginas centrales; no olvidéis rellenar el TOP con algunos títulos de vuestro agrado (no necesariamente los diez) para participar en nuestro sorteo mensual patrocinado por VINILO.



Qué bandas sonoras ha compuesto **Basil Poledouris**?

Jaime Goñalons Casali (Es Migjorn Gran. Menorca)

*Estos son sus principales trabajos: **"El gran miércoles" (1978), "El lago azul" (1980), "Conan el Bárbaro" (1982), "Conan el Destructor" (1984), "Golfo de alquiler" (1984), "Amanecer rojo"(1984), "Los señores del acero" (1985), "Cherry 2000" (1987), "Robocop" (1987), "Adiós al Rey" (1989), "La paloma solitaria" (1989, TV), "La caza del Octubre Rojo" (1990), "Un vaquero sin rumbo" (1990), "El vuelo del Intruder" (1990), "Robocop 3" (1992), "La fuerza del viento" (1992), "Hot Shots 2" (1993), "Liberad a Willy" (1993), "En tierra peligrosa" (1994)**.*

En el número 5 publicásteis una foto al anunciar los 4 CDs de **"Star Wars"**, en la que se veía a un señor con barba hablando con C3PO. ¿Era **John Williams**? Desde aquí quiero recomendar a todos los aficionados el mencionado estuche, es impresionante. Hay rumores de que un quinto CD saldrá al mercado este mismo año. ¿Es cierto? ¿Qué puede contener que no esté editado ya?

Enrique Moreno Escribano (Valencia)

*En efecto, el señor de barba era el admirado compositor de la saga. No tenemos noticias de ese quinto CD con más música; como tú bien dices, ¿qué podría contener? ¿La música que el Maestro silbaba bajo la ducha mientras componía la trilogía? En TODO PANTALLAS también adoramos el universo **"Star Wars"**, pero éso sería pasarse un poco, ¿no?*

Considero una total injusticia que **Danny Elfman** no haya recibido ningún Oscar. ¿Quién es el letrista de la canción "Un mundo ideal" de **"Aladdin"**?

Yolanda Izquierdo García (Cáceres)

*Está claro: trabajos como **"Batman"**, **"Eduardo Manostijeras"** y **"Sommersby"** son los que más claramente se merecían al menos una Nominación. También **Juan Prófumo Galán** de Santboi de Llobregat (Barcelona) echó a faltar **"The Nightmare Before Christmas"** entre las últimas Nominaciones, aunque sí es cierto que este año había varias partituras en la cola por delante de **Elfman**. Qué le vamos a hacer: después de los resultados y con lo poco que trabaja ahora en Cine, mucho nos tememos que su carrera en este terreno vaya hacia abajo, con el consiguiente disgusto para un buen montón de lectores de TODO PANTALLAS. En su versión original, la letra de "Un mundo ideal" es de **Tim Rice**; los responsables de su traducción al castellano son **Walterio Pesqueira, Renato López** y **Alejandro Nogueras.***

He escuchado el tema principal de **"Re-Animator"** y es casi un calco del de **"Psicosis"**. Mi pregunta es la siguiente: ¿es verdad o es verdad?

Francisco Javier Guerrero Hormiga (Tarragona)

*Pues... es verdad. Y no veas la polémica que levantó entre la afición el señor **Richard Band** con la idea de "homenajear" de una manera tan "fiel" al Maestro **Bernard Herrmann. Band** ha justificado esa similitud diciendo que la personalidad psicópata del personaje de Herbert West le sugirió la utilización de la melodía central de **"Psicosis"**, y que procuró añadirle unas notas de humor para que los espectadores supiesen que no se tenían que tomar la película muy en serio. A nosotros nos parece correcto, porque además en ningún momento el compositor ha negado la clara relación de su tema con el de **Herrmann.** Para **"La novia de Re-Animator"** reutilizó la melodía pero con mucho más humor; pese a lo que digan, son dos partituras divertidamente macabras que nos inspiran simpatía, y de un autor que merecería más éxito.*



Cómo se puede cometer la canallada de doblar las canciones de las películas de **Walt Disney** como **"Aladdin"** o **"La bella y la bestia"**?. Y peor aún: no editar en nuestro país las versiones originales. Por lo menos den la posibilidad de que cada uno escoja la que prefiera. Hay una diferencia respecto a las españolas como de comer a ver comer.

Mario Díez Fernandez (Oviedo)

*Amigo **Mario**, cada cosa en su sitio: a los niños españoles que van al cine de momento no se les puede exigir que lean subtítulos (ojo, que en otros países crecen leyéndolos en los dibujos de la tele); así que si esas canciones no se doblasen, reconoce que nuestros peques no entenderían ni papa. Por otro lado no sabemos cómo está el mercado discográfico en Oviedo, pero por el resto de España todavía es posible encontrar las bandas sonoras de esas dos películas en cualquiera de las dos versiones, original y traducida.*

Estoy hasta el gorro de que menospreciéis las BSOs que no son "orquestales". ¿Las de **"Top Gun"**, **"Jóvenes ocultos"**, **"Dirty Dancing"**, **"9 Semanas y media"** e incluso **"Rocky IV"** son menos dignas sólo por el hecho de estar compuestas de canciones y firmadas por diferentes autores? Yo pienso que no, porque una BSO es buena siempre que te permita recordar la película y disfrutar con la música, y para éso no hace falta que el autor se apellide **Williams, Goldsmith** o **Barry**, ni que en su elaboración intervengan todos y cada uno de los elementos que forman una orquesta (y que conste que disfruto como el que más con una buena BSO sinfónica). ¡Que vivan por muchos años las BSOs formadas por canciones!

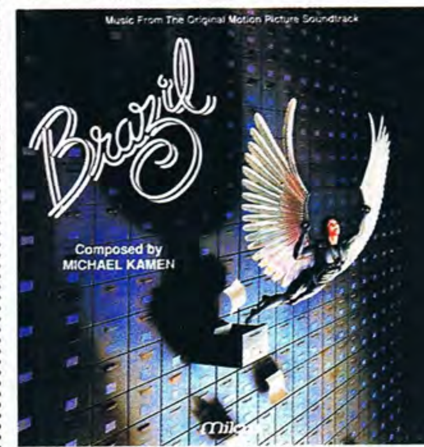
Iván Gamo Fernández (Madrid)



*¡Qué entusiasmo! ¿Cuando escribías éso estabas escuchando **"TopGun"** o **"Rocky IV"**? No nos negarás que desde el punto de vista creativo coger una canción y "pegarla" a una secuencia es menos valioso que idear una melodía que se ajuste con precisión a una determinada situación. Componer para unas imágenes es un arte, y reutilizar canciones (porque la mayoría de veces no son ni siquiera compuestas con motivo de la película) es un recurso comercial que actualmente sólo tiene un objeto: vender discos. Y la prueba es que muchas veces esas bandas sonoras se mantienen de actualidad durante un par de años, y luego se ven relegadas al olvido porque sus canciones dejan de estar de moda. La jugada les salió bien y es justificable en títulos como los que comentas que salen hechos en forma de videoclip, pero los aficionados más apasionados no podemos evitar pensar en las buenas melodías que nuestros compositores favoritos hubiesen compuesto en muchas de esas secuencias. Así que... ¡que vivan, pero sólo las que realmente valgan la pena!*

INTERCAMBIOS, BUSQUEDAS

Atención: aquellos roleros que quieran música para ambientar sus partidas, les diré que para juegos de fantasía las BSO de **"Robin Hood, Príncipe de los ladrones"**, **"Willow"**, **"Excalibur"** y **"Conan"** son estupendas. Los de ci-fi tienen su alternativa en **"Akira"**, **"Blade Runner"**, **"Demolition Man"**, **"Star Wars"** y **"Terminator 2"**. A los jugadores de **"Paranoia"** les recomiendo que escuchen la de **"Brazil"** (además la película se acerca mucho al mundo del complejo Alfa). Al que le interese no tiene más que ponerse en contacto conmigo. ¡¡Por favor!! Busco desesperadamente la BSO de **"Aliens"** y **"El Señor de los Anillos"**.



Juan Arregui Vilchez.
Avda. Juan Gómez "Juanito", 16, 1-C.
Fuengirola 29640 (Málaga)

Hola colegas, soy un viciado de las BSO. Me gustan de todo tipo pero sobre todo las de **John Williams** y **Alan Silvestri**, entre otros. Me gustaría cartearme con gente de todas las edades, lugares, etc. interesados en las BSO. Espero recibir muchas cartas y que así podamos compartir opiniones y discutirlas. Abur.

Antonio Miranda Rodríguez
C/ Bailén, 2, 8-B.
47004 Valladolid

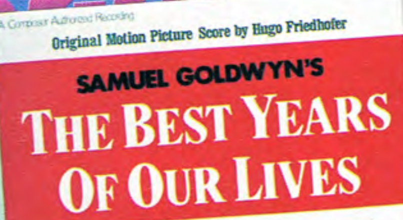
¿ESTAN EDITADAS?

Laguba Itsaso Bidaurrazaga (Bilbao): "Línea mortal" de **James Newton Howard** no está editada y de **"Jóvenes ocultos"** sólo hay un disco con canciones. La música de **Danny Elfman** para **"Razas de noche"** sí está disponible.

José Antonio González Gómez (Sevilla): "Willow" de **James Horner** está editada, así como el **"Dick Tracy"** de **Elfman**.

Yolanda Izquierdo Garcia (Cáceres): tanto **"La pequeña tienda de los horrores"** (con canciones de **Alan Menken**) como **"Gremlins"** (mitad canciones y mitad música de **Jerry Goldsmith**) están disponibles.

LOS OSCAR







En el número anterior de TODO PANTALLAS pudimos comprobar que en 1945 llegaron a figurar 21 Nominaciones en el apartado de Mejor Banda Sonora en Film Dramático; esta cifra exagerada hizo meditar a la Academia, que a partir de 1946 decidió por fin reducir a cinco el número de trabajos nominados en cada categoría. La distinción entre músicas para films dramáticos y films musicales acabaría en 1962, año a partir del cual la división es entre Mejor Banda Sonora Original y Mejor Banda Sonora Adaptada.

Entre 1946 y 1970 sigue siendo frecuente encontrar en estos premios los nombres de maestros clásicos como **Alfred Newman** (quien falleció en 1970 justo después de componer la música de **"Aeropuerto"**), **Max Steiner** y **Franz Waxman**; éste último ganó el Oscar en dos años consecutivos (1950 y 1951) en una hazaña que sólo ha sido igualada por **Alan Menken** con **"La bella y la bestia" (1991)** y **"Aladdin" (1992)**. Resulta curioso que el compositor **Victor Young**, quien en su carrera había sido nominado en 17 ocasiones (incluyendo los musicales) ganara su único Oscar después de haber fallecido en 1956.

En esta etapa aparecen ya entre los nominados una nueva generación de grandes maestros: **Alex North** (1951), **Elmer Bernstein** (1955), **Jerry Goldsmith** (1962), **John Barry** (1966) y **John Williams** (1969).

Algunos grandes títulos de la BSO que son olvidados por la Academia en este período son: **"La túnica sagrada" (1953)** de Alfred Newman; **"Los diez mandamientos" (1956)** y **"La gran evasión" (1963)** de **Elmer Bernstein**; y **"Vértigo" (1958)** o **"Psicosis" (1960)** de **Bernard Herrmann**.



1946

Los mejores años de nuestra vida (Hugo Friedhofer); Ana y el Rey de Siam (Bernard Herrmann); Humoresque (Franz Waxman); Forajidos (Miklos Rozsa); Enrique V (William Walton).

1947

Doble vida (Miklos Rozsa); The Bishop's Wife (Hugo Friedhofer); El capitán de Castilla (Alfred Newman); Ambiciosa (David Raksin); Life With Father (Max Steiner).

1948

Las zapatillas rojas (Brian Easdale); Belinda (Max Steiner); Juana de Arco (Hugo Friedhofer); Hamlet (William Walton); Nido de víboras (Alfred Newman).

1949

La heredera (Aaron Copland); Beyond The Forest (Max Steiner); El ídolo de barro (Dimitri Tiomkin).

1950

El crepúsculo de los dioses (Franz Waxman); Eva al desnudo (Alfred Newman); El halcón y la flecha (Max Steiner); Amarga sombra (George Duning); Sansón y Dalila (Victor Young).

1951

Un lugar en el Sol (Franz Waxman); David and Batsheba (Alfred Newman); Muerte de un viajante (Alex North); Un tranvía llamado deseo (Alex North); Quo Vadis (Miklos Rozsa).

1952

Solo ante el peligro (Dimitri Tiomkin); Ivanhoe (Miklos Rozsa); El mensaje de Fátima (Max Steiner); El espía (Herschel Burke Gilbert); Viva Zapata (Alex North).



BSO: 1946-1970

1953
Lilí (Bronislau Kaper); El gran secreto (Hugo Friedhofer); De aquí a la eternidad (Morris Stoloff y George Duning); Julio César (Miklos Rozsa); Esto es Cinerama (Louis Forbes).

1954
The High and The Mighty (Dimitri Tiomkin); El motín del Caine (Max Steiner); Genoveva (Muir Mathieson); La ley del silencio (Leonard Bernstein); El cáliz de plata (Franz Waxman).

1955
La colina del adiós (Alfred Newman); Más allá de las lágrimas (Max Steiner); El hombre del brazo de oro (Elmer Bernstein); La rosa tatuada (Alex North); Picnic (George Duning).

1956
La vuelta al mundo en ochenta días (Victor Young); Anastasia (Alfred Newman); Los diablos del Pacífico (Hugo Friedhofer); El farsante (Alex North); Gigante (Dimitri Tiomkin).

1957
El puente sobre el río Kwai (Malcolm Arnold); La sirena y el delfín (Hugo Friedhofer); Tú y yo (Hugo Friedhofer); Perri (PaulSmith); El árbol de la vida (John Green).

1958
El viejo y el mar (Dimitri Tiomkin); Horizontes de grandeza (Jerome Moross); El baile de los malditos (Hugo Friedhofer); Mesas separadas (David Raksin); El infierno blanco (Oliver Wallace).

1959
Ben-Hur (Miklos Rozsa); Confidencias a medianoche (Frank De Vol); Historia de una monja (Franz Waxman) Tu mano en la mía (Leith Stevens) La hora final (Ernest Gold)

1960
Exodo (Ernest Gold); El Alamo (Dimitri Tiomkin); Los siete magníficos (Elmer Bernstein) Espartaco (Alex North); El fuego y la palabra (André Previn).



1961
Desayuno con diamantes (Henry Mancini); El Cid (Miklos Rozsa); Verano y humo (Elmer Bernstein); Los cañones de Navarone (Dimitri Tiomkin); Fanny (Morris Stoloff y Harry Sukman).

1962
Lawrence de Arabia (Maurice Jarre); Freud, secreta pasión (Jerry Goldsmith); Matar a un ruiseñor (Elmer Bernstein); Taras Bulba (Franz Waxman); Rebelión a bordo (Bronislau Kaper).

1963
Tom Jones (John Addison); Cleopatra (Alex North); La conquista del Oeste (Alfred Newman y Ken Darby); 55 Días en Pekín (Dimitri Tiomkin); El mundo está loco, loco, loco, loco (Ernest Gold).

1964
Mary Poppins (Richard M. Sherman y Robert M. Sherman); La caída del Imperio Romano (Dimitri Tiomkin); La pantera rosa (Henry Mancini); Canción de cuna para un cadáver (Frank De Vol); Becket (Laurence Rosenthal).



1965
Doctor Zhivago (Maurice Jarre); Un retazo de azul (Jerry Goldsmith); El tormento y el éxtasis (Alex North); La historia más grande jamás contada (Alfred Newman); Los paraguas de Cherburgo (Michel Legrand y Jacques Demy).

1966
Nacida libre (John Barry); El Yang-Tsé en llamas (Jerry Goldsmith); Hawaii (Elmer Bernstein); ¿Quién teme a Virginia Woolf? (Alex North); La Biblia (Toshiro Mayuzumi).

1967
Millie, una chica moderna (Elmer Bernstein); La leyenda del indomable (Lalo Schifrin); El extravagante Dr. Dolittle (Leslie Bricusse); Lejos del mundanal ruido (Richard Rodney Bennett); A sangre fría (Quincy Jones).



1968
El león en invierno (John Barry); El planeta de los simios (Jerry Goldsmith); Las sandalias del pescador (Alex North); La zorra (Lalo Schifrin); El caso Thomas Crown (Michel Legrand).

1969
Dos hombres y un destino (Burt Bacharach); Los rateros (John Williams); El secreto de Santa Vittoria (Ernest Gold); Ana de los mil días (Georges Delerue); Grupo salvaje (Jerry Fielding).

1970
Love Story (Francis Lai); Patton (Jerry Goldsmith); Aeropuerto (Alfred Newman); Los girasoles (Henry Mancini); Cromwell (Frank Cordell).

HERIBERTO NAVARRO (II/III)

Por Tomás Escudero



"ESPOSA POR SORPRESA"
TITULO ORIGINAL: "Housesitter". **DIRECCION:** Frank Oz. **INT:** Steve Martin, Goldie Hawn. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Pioneer. **LASERDISC**

Un arquitecto que atraviesa una mala situación profesional y emocional se empeña hasta las pestañas para construir la casa de sus sueños en la tranquila ciudad donde creció y así conquistar a su novia de la infancia. Cuando ésta le rechaza, él ahoga sus penas en un restaurante húngaro, donde conoce a una alegre camarera de cara muy dura y que además parece tener problemas para distinguir la realidad de la ficción. Aprovechando un descuido de Davis la camarera se traslada a casa de éste y se hace pasar por su esposa, ganándose la confianza de su familia y amigos. Dos de los grandes cómicos del cine norteamericano actual, nos delitan una vez más con su particular estilo humorístico: el super-divertido **Steve Martin ("Tres amigos", "Un par de seductores", "El padre de la novia")** y la simpática **Goldie Hawn ("Dos pájaros a tiro", "Engañada")**, en una película dirigida por **Frank Oz ("La pequeña tienda de los horrores")**. Clásica comedia de enredo -ya sabemos que Hollywood es así- con muchas confusiones que llevan a un fenomenal lío final. Para amantes del popular humor de estos actores que sabemos son muchos.

"AGUILA DE ACERO III"
TITULO ORIGINAL: "Aces: Iron Eagle III". **DIRECCION:** John Glen. **INT:** Louis Gossett Jr., Rachel McLish. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Pioneer. **LASERDISC**

Ya en Laser esta espectacular aventura de combates aéreos, dirigida por uno de los habituales de la serie James Bond. La efectividad está garantizada gracias a la abundancia y calidad de los efectos explosivos-especiales. Se hacía esperar esta saga de aviadores.



"LOS FISGONES"
TITULO ORIGINAL: "Sneakers". **DIRECCION:** Phil Alden Robinson. **INT:** Robert Redford, Dan Aykroyd. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Pioneer. **LASERDISC**

Una intriga al estilo de **"Misión Imposible"** con **Robert Redford** encabezando a un grupo de piratas informáticos, muy en la línea de lo que nos ofrece la socieda tecnológica actual, muy al alcance de cualquiera. Acompaña a **Redford** un reparto digno de atención.





"WAYNE'S WORLD ¡QUE DESPARRAME!"
TITULO ORIGINAL: "Wayne's World". **DIRECCION:** Penelope Spheeris. **INT:** Mike Myers, Dana Carvey. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Pioneer. **LASERDISC**

Wayne y Garth son dos troncos absolutamente flipados por la música heavy que presentan un programa de TV (**"El mundo de Wayne"**) en una pequeña emisora local. Cuando un productor sin escrúpulos decide aprovecharse de ellos y contratarlos para una importante cadena de televisión comienzan los problemas, porque están tan chalados que no encajan bien en el mundo de la fama. Una película de humor disparatado e ingenioso, con muchos chistes hacia la cámara y otros que sólo puede entender el público joven. Y como es lógico, mucha música de gente como **Queen, Black Sabbath, Jimi Hendrix** o **Alice Cooper;** cuenta incluso con la participación de éste último (convertido en un rockero intelectual) y del mítico **Meat Loaf** (como forzudo de discoteca). La poca seriedad incluye tres finales alternativos para tomar el pelo al espectador, y el guaperas **Rob Lowe** es el productor que les trae de cabeza en este cachondeo continuo cuya segunda parte ya está en vídeo. De la directora de la reciente **"Rústicos en Dinerolandia"**.

"UNA PROPOSICION INDECENTE"
TITULO ORIGINAL: "Indecent Proposal". **DIRECCION:** Adrian Lyne. **INT:** Robert Redford, Demi Moore. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Pioneer. **LASERDISC**

El multimillonario **Robert Redford** no tiene reparo alguno en ir comprando gente como si fuese ganado. La película más morbosa del 93, ya se encuentra en Laser para disfrute de los más apasiondos. Y por mucho menos de un millón de dólares. Más no se puede pedir.



"FUERZA EXCESIVA"
TITULO ORIGINAL: "Excesive Force". **DIRECCION:** Jon Hess. **INT:** Thomas Ian Griffith, Lance Henriksen. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Filmayer. **ALQUILER**

Un poli indisciplinado y demasiado violento, un dinero desaparecido y una lucha contra la mafia que lleva a un final lleno de acción.





"VIERNES 13: EL FINAL"
TITULO ORIGINAL: "Jason Goes To Hell: The Final Friday". DIRECCION: Adam Marcus. INT: John D. LeMay, Kari Keegan. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Filmayer. ALQUILER

Jasón se va al infierno", es el subtítulo de esta nueva entrega de la saga; lo que pasa es que Jasón y ha ido y venido tantas veces del infierno que ya no hay quien se crea que este vaya a ser el último capítulo. Pero esta vez es diferente: un cazador de asesinos en serie, que lleva años siguiendo el rastro del angelito de la máscara de hockey, ha descubierto por fin la clave para acabar con él. Una niña de pocos años es el próximo objetivo del psicópata y el único medio de tenderle una trampa. Después de tantos años (desde 1980), y aunque parezca mentira, la saga tiene sus adictos, y los truculentos efectos especiales son cada vez más atractivos para los amantes del cine de terror sanguinario. Ahora la ansiedad de los guionistas por continuarla historia les ha llevado a imitar descaradamente la trama de **"Halloween IV"**, pero se lo perdonamos porque al fin y al cabo Jason y Michael Myers (e incluso Freddy) han ido de la mano desde el principio, y los fans de uno somos también fans del otro.

"KIKA"
DIRECCION: Pedro Almodóvar. INT: Verónica Forqué, Peter Coyote, Victoria Abril, Alex Casanova. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Polygram. ALQUILER

Kika es una maquilladora muy charlatana y alegre que tiene un novio fotógrafo, un amante americano y una criada lesbiana que está enamorada de ella. Un día el hermano de la criada llega a casa de Kika y la viola, desencadenando una serie de sucesos en los que se mezclan celos, traumas infantiles y asesinatos en serie. Después de un éxito tan apabullante como **"Mujeres al borde de un ataque de nervios"** y de títulos muy bien recibidos como **"Atame"** y **"Tacones lejanos", Pedro Almodóvar** no obtuvo tan buenas críticas con esta película, pero sigue siendo un trabajo muy representativo de uno de nuestros directores más internacionales. **Verónica Forqué** está genial en un papel (el de Kika) que le ha proporcionado varios premios, pero también son totales los de **Victoria Abril** (una presentadora de televisión bastante "gore") y **Rossy De Palma** (una hombruna lesbiana que aspira a ser jefa de prisiones). A destacar la habitual estética "kitsch" del director y un claro mensaje contra la tele-basura.





"AZUL"
TITULO ORIGINAL: "Trois Couleurs. Bleu". DIRECCION: Krzysztof Kieslowski. INT: Juliette Binoche, Benoit Regent. AÑO: 1993. DISTRIBUCION: Polygram. ALQUILER

Julie pierde en una accidente de automóvil a su hija y a su marido, un prestigioso compositor. Tras el drama la mujer intenta iniciar una nueva vida, independiente y alejada de todo lo que tenía hasta entonces. Una periodista sospecha que Julie era en realidad la autora de la música de su marido, cosa que ésta niega. Oliver, el joven ayudante del fallecido y enamorado en secreto de Julie, comunica a ésta su intención de finalizar el "Concierto para Europa" que su marido dejó inacabado. La película europea más galardonada de la temporada pasada, ganadora en el Festival de Venecia, en nuestros Goyas y en los Césares franceses. El prestigioso director polaco **Kieslowski ("La doble vida de Verónica")** inició así su trilogía "Tres Colores", completada con **"Rojo"** y **"Blanco"** y dedicada a los colores de la bandera francesa. Una difícil interpretación de **Juliette Binoche** y una película en la que la música es uno de los protagonistas principales, siendo en algunos momentos la estrella absoluta.

"ED Y SU DIFUNTA MADRE"
TITULO ORIGINAL: "Ed And His Dead Mother". DIRECCION: Jonathan Wacks. INT: Ned Beatty, Steven Buscemi. AÑO: 1992. DISTRIBUCION: Fox Video. ALQUILER

Una sustancia devuelve la vida a la difunta madre de Ed; lo malo es que ahora come cucarachas, persigue a los perros con cuchillos... y mucho más.



"BORIS Y NATASHA"
TITULO ORIGINAL: "Boris And Natasha". DIRECCION: Charles Martin Smith. INT: Sally Kellerman, Dave Thomas. AÑO: 1990. DISTRIBUCION: Fox Video. ALQUILER

Dos agentes de "Pottsylvania" son enviados a Estados Unidos en misión secreta. Otra parodia que intenta sacar provecho de los films de espionaje.





"BLANCO HUMANO"
TITULO ORIGINAL: "Hard Target". **DIRECCION:** John Woo. **INT:** Jean-Claude Van Damme, Lance Henriksen. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** CIC. **ALQUILER**

Una mujer busca a su padre, un vagabundo que anda perdido por las calles de Nueva Orleans. En su camino se cruza un marino veterano del Vietnam que se ofrece a ayudarle, pero descubren una red criminal que organiza safaris en los que la pieza a cazar son precisamente los pordioseros. **Van Damme** tiene algo especial que le diferencia de otros músculos del cine actual: su aspecto de buen chico contrasta con los tortazos que propina, y que en este caso, gracias al personal estilo del director asiático **John Woo** (su película **"The Killer"** ya casi una obra de culto) parecen más dolorosos que nunca. En estos casos la trama es lo de menos, lo importante es que la parafernalia esté a la altura y que abunden las persecuciones, los huesos rotos y la sangre. Desde algunos sectores siempre se criticará este tipo de cine por su violencia, pero tiene sus seguidores y el final de esta película les va a encantar por su espectacular exhibición pirotécnica y de artes marciales.

"LOS CARACONOS"
TITULO ORIGINAL: "Coneheads". **DIRECCION:** Steve Barron. **INT:** Dan Aykroyd, Jane Curtin. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** CIC. **ALQUILER**

Una nave extraterrestre sufre un accidente y cae en la Tierra. Los tripulantes intentarán pasar desapercibidos mezclándose con los humanos, pero... ¿Cómo disimular esas cabezas?



"MORIR PARA RECORDAR"
TITULO ORIGINAL: "Dying To Remember". **DIRECCION:** Arthur A.Seidelman. **INT:** Melissa Gilbert, Scott Plank. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** CIC. **ALQUILER**

A Lynn se le repite el mismo sueño: una mujer cae por el hueco de un ascensor. Mediante hipnosis "ve" su vida anterior y decide investigar algo que quizá...





"¡DADME UN RESPIRO!"
TITULO ORIGINAL: "Life With Mikey". **DIRECCION:** James Lapine. **INT:** Michael J. Fox, Nathan Lane. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Buena Vista Home Video. **ALQUILER**

De niño, Michael Chapman (**Michael J. Fox**) era una joven estrella de la televisión gracias a su participación en una serie de gran audiencia. Al cumplir los 15 años la serie terminó, y ahora a los 31 dirige junto a su hermano una agencia de actores infantiles que está al borde de la quiebra. Cuando una pequeña ratera roba a Michael por la calle, éste cree haber encontrado a la persona ideal para un anuncio de galletas. El actor de **"Regreso al futuro"** metido a manager de niños prodigio que le ocasionan numerosos quebraderos de cabeza. Una comedia sobre el mundo de la publicidad infantil que no sólo divierte, sino que hace pensar en el talento que demuestran estos jovencísimos actores (la niña **Christina Vidal** apenas tiene once años). Con participación de la cantante **Cyndi Lauper** y la música de **Alan Menken**, el compositor de **"La sirenita", "La bella y la bestia"** y **"Aladdin"**, quien aquí se ve obligado a demostrar su ingenio para cada uno de los spots que aparecen a lo largo del film.

"DOBLE OBSESION"
TITULO ORIGINAL: "Double Obsession". **DIRECCION:** Eduardo Montes. **INT:** Margaux Hemingway, Maryam D'Abo. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Columbia Tristar Home Video. **ALQUILER**

Dos compañeras de instituto comparten habitación, pero una de ellas se obsesiona con la otra y le hace la vida imposible.



"ALGUN DIA TE ENCONTRARE"
TITULO ORIGINAL: "Hear My Song". **DIRECCION:** Peter Chelsom. **INT:** Ned Beatty, Adrian Dunbar. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Columbia Tristar Home Video. **ALQUILER**

El propietario de un viejo teatro quiere devolverle el esplendor de tiempos pasados con un tenor, pero en su búsqueda da con un farsante.





"MIRA QUIEN HABLA AHORA"
TITULO ORIGINAL: "Look Who's Talking Now!". **DIRECCION:** Tom Ropelewski. **INT:** John Travolta, Kristie Alley. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Columbia Tristar Home Video. **ALQUILER**

Se repite la fórmula de las dos entregas anteriores, pero ahora son dos perritos a los que dan voz **Alfredo Landa** y **Verónica Forqué**.



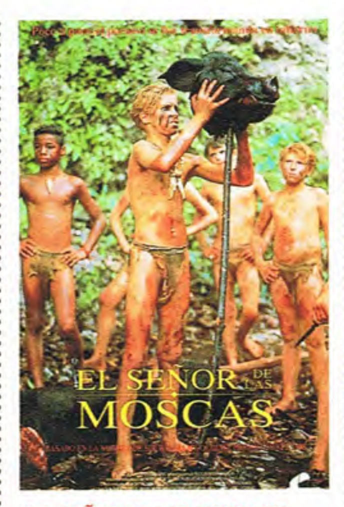
"FUEGO EN LA PIEL"
TITULO ORIGINAL: "The Cool Surface". **DIRECCION:** Erik Anjou. **INT:** Robert Patrick, Teri Hatcher. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Columbia Tristar Home Video. **ALQUILER**

Cansado de perseguir Terminators, **Robert Patrick** decide meterse en jaleos sexuales peligrosos con mujeres de las que no hay que fiarse.

"TRON"
TITULO ORIGINAL: "Tron". **DIRECCION:** Steven Lisberger. **INT:** Jeff Bridges, David Warner. **AÑO:** 1982. **DISTRIBUCION:** Buena Vista Home Video. **VENTA DIRECTA:** 1.995 PTAS.

Un programador de videojuegos quiere demostrar que le han robado un programa, pero le tienden una trampa y al sentarse frente a una computadora un rayo le introduce en la máquina. Una vez dentro descubre un universo paralelo al nuestro en el que los videojuegos son reales y participar en ellos es arriesgarse a morir. Un proyecto muy especial de los estudios **Disney**, ya que la película supuso la introducción en el Cine de imágenes generadas por ordenador. Todo un universo electrónico en el que se combinan efectos ópticos y acción real; los actores se rodaron en blanco y negro contra fondos negros y a continuación cada escena fue retocada sobre transparencias tratadas con filtros de colores y lentes ópticas para dar color a los circuitos, el vestuario y los ojos. El resultado es muy curioso, con secuencias memorables como la de una vertigionosa carrera con motos, unos mortíferos tanques asesinos o el juego con discos luminosos .





"EL SEÑOR DE LAS MOSCAS"
TITULO ORIGINAL: "Lord Of The Flies". **DIRECCION:** Harry Hook. **INT:** Balthazar Getty, Chirs Furth. **AÑO:** 1989. **DISTRIBUCION:** Filmayer. **VENTA:** 1.995 PTAS.

Un avión que transporta a 25 cadetes se estrella en medio del océano. Ningún adulto sobrevive, y los chicos consiguen llegar a una isla desierta. Pronto surgen dos grupos: unos intentan mantener una forma de vida civilizada, y los otros deciden dedicarse a la caza, dando rienda suelta a sus instintos más primitivos. Al principio cazan para sobrevivir, pero acaban haciéndolo por el placer de matar hasta que su agresividad se vuelve hacia el otro grupo de muchachos. Basada en una novela escrita por el británico Sir **William Golding** en 1954 y ganadora del Premio Nobel en 1983, esta historia ha dado la vuelta al mundo como enseñanza sobre el comportamiento humano, advirtiéndonos de lo fácil que es para el hombre alejarse de los convencionalismos en las situaciones extremas y de la fina línea que nos separa de los animales. Ya existía una película del mismo título del año 1963, pero esta nueva versión se ajusta más al texto original y contiene momentos de gran dramatismo.

"PROHIBIDO QUERER"
TITULO ORIGINAL: "Lost In Yonkers". **DIRECCION:** Martha Coolidge. **INT:** Mercedes Ruehl, Richard Dreyfuss. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Columbia Tristar Home Video. **ALQUILER**

El entorno de Bella le prohibe querer a un hombre. Gran trabajo de **Mercedes Ruehl** como protagonista inocente y chiflada.



"VIAJE AL CORAZON DE LA TIERRA"
TITULO ORIGINAL: "Journey To The Center Of The Earth". **DIRECCION:** William Dear. **INT:** David Dundara, Farrah Forke. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Columbia Tristar Home Video. **ALQUILER**

Una reciente versión del clásico de **Julio Verne**, de contenido bastante confuso y modestos efectos.



VIDEO TOP

MAS ALQUILADOS

1 El abogado del diablo
BUENAVISTA

2 Máximo riesgo
COLUMBIA

3 Acosada
CIC

4 Sarafina-Un grito de libertad
TRI PICTURES

5 El fugitivo
WARNER

6 Mision alto riesgo
WARNER

7 Memorias de un hombre invisible
WARNER

8 Los caraconos
CIC

9 Madregilda
TRI PICTURES

10 Sol naciente
FOX

* Datos facilitados por Videoclub Vergara (3-5-94).



"EL EJERCITO DE LAS TINIEBLAS"
TITULO ORIGINAL: "Army Of Darkness". **DIRECCION:** Sam Raimi. **INT:** Bruce Campbell, Embeth Davidtz. **AÑO:** 1992. **DISTRIBUCION:** Warner Home Video. **ALQUILER**

Atención adictos a **Raimi.** Ya disponibles las aventuras de Ash contra los demonios medievales. Esta tercera **entrega** supera a las anteriores en todo.

"METEOR MAN"
TITULO ORIGINAL: "Meteor Man". **DIRECCION:** Robert Townsend. **INT:** Robert Townsend, Marla Gibbs. **AÑO:** 1993. **DISTRIBUCION:** Warner Home Video. **ALQUILER**

Un meteorito le cae en la cabeza a un profesor, dándole super-poderes. Humor muy "negro" y efectos especiales de la **ILM** para este nuevo héroe.



VIDEO TOP

MAS VENDIDOS

1 Bambi
BUENAVISTA

2 Los rescatadores
BUENAVISTA

3 Belle Epoque
COLUMBIA

4 El libro de la selva
BUENAVISTA

5 50 años de NODO
METROVIDEO

6 Peter Pan
BUENAVISTA

7 La Bella y la Bestia
BUENAVISTA

8 Robocop 3
COLUMBIA

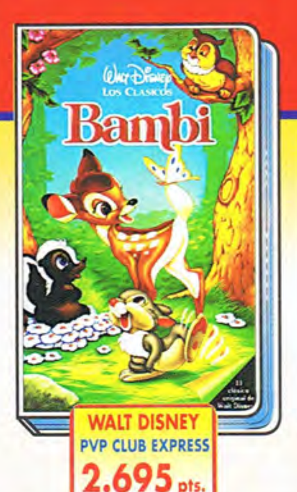
9 Dumbo
BUENAVISTA

10 La muerte os sienta tan bien
CIC

* Datos facilitados por El Corte Inglés (30-4-94)

Y 8.000 PELICULAS MA

DESDE 495 pts.



WALT DISNEY
PVP CLUB EXPRESS
2.695 pts.



LINA MORGAN
PVP CLUB EXPRESS
1.495 pts.



JUICIO A FRANCO
PVP CLUB EXPRESS
995 pts.



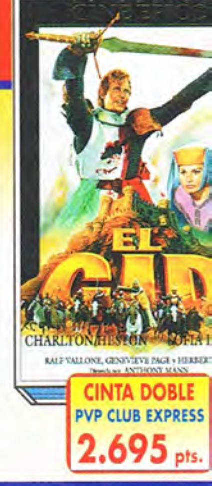
GARY COOPER
PVP CLUB EXPRESS
995 pts.



RICHARD GERE
PVP CLUB EXPRESS
1.695 pts.



NO-DO
PVP CLUB EXPRESS
1.795 pts.



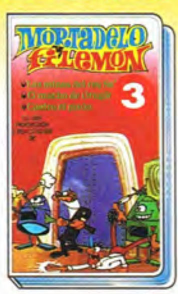
CINTA DOBLE
PVP CLUB EXPRESS
2.695 pts.

LLÉVATE LA COLECCION MORTADELO Y FILEMO

MORTADELO FILEMON 1
• Agencia de información
• El jarrón de Hong Kong

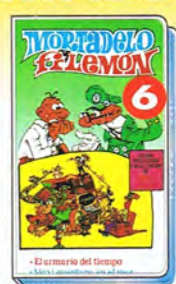
CADA CINTA
PVP CLUB EXPRESS
495 pts.

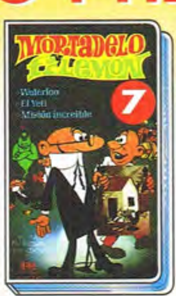














LA MEJOR OFERTA DEL MUNDO: LLÉVATE LAS 8 POR 3.850

GASTOS DE ENVIO COMPLETAMENTE GRATIS

¿QUIERES RECIBIR GRATIS la VIDEO GUIA? TODOS LOS MESES



A partir de ahora recibirá TODOS LOS MESES –completamente gratis– la VIDEOGUIA CLUB EXPRESS. Rellene el cupón adjunto y la recibirá cada mes cómodamente en su domicilio.





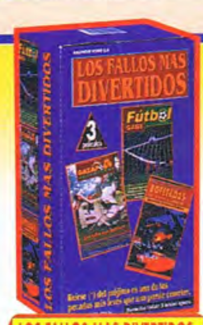
PVP CLUB EXPRESS
795 pts.



COLECION COSMOS
13 CINTAS
PVP CLUB EXPRESS
9.995 pts.
DURACIÓN: 60' CADA CINTA



PACK GARY COOPER 3 CINTAS
PVP CLUB EXPRESS 1.995 pts.
SOLO ANTE EL PELIGRO
JUAN NADIE
ADIOS A LAS ARMAS



LOS FALLOS MAS DIVERTIDOS
3 CINTAS
PVP CLUB EXPRESS 2.295 pts.
• GAZAPOS DEPORTIVOS
• BOFETADAS DE CAMPEONATO
• FUTBOL GAGS

SOLO O EN CO OTROS...
EL CASO URQUIJO

CASO URQ
PVP CLUB EX
1.895

EXPOSICIÓN Y VENTA
Ferraz 82. • Sót. derecha. Madrid
• DE 10 A 20 HORAS • Tel.: 542 72 01

GASTOS DE ENVIO GRATIS



RECORTE Y ENVIE EL CUPÓN A: CLUB EXPRESS • Ferraz, 82 • 28008 Madr

NOMBRE Y 2 APELLIDOS: ______
DOMICILIO: ______
LOCALIDAD: ______
PROVINCIA: ______ COD. POSTAL: ______ TELÉF: ______

DESEO SUSCRIBIRME A LA VIDEO GUIA MENSUAL COMPLETAMENTE GRATIS ☐

TAMBIÉN DE COMPLETAM EL CATÁLOG SOLO MAYO 18 AÑOS

2217 ADEMÁS DESEO RECIBIR CONTRA REEMBOLSO LOS TÍTULOS QUE SEÑALO: (SIN TENER QUE PAGAR GASTOS DE

	PTAS.		PTAS.	
☐ BAMBI *(WALT DISNEY)*	2.695	☐ MORTADELO Y FILEMON: COLECCION 8 TITULOS	3.850	☐ MORTADELO Y FILEMON 7: WATER
☐ VAYA PAR DE GEMELAS *(LINA MORGAN)*	1.495	☐ MORTADELO Y FILEMON 1: AGENCIA DE INF.	495	☐ MORTADELO Y FILEMON 8: LOS IMP
☐ PROCESO HISTORICO A FRANCO	995	☐ MORTADELO Y FILEMON 2: GANSTERS...	495	☐ COSMOS: COLECCION 13 TITUL
☐ TAMBORES LEJANOS *(GARY COOPER)*	995	☐ MORTADELO Y FILEMON 3: MINAS REY...	495	☐ COSMOS. CINTA Nº
☐ SOMMERSBY *(RICHARD GERE)*	1.695	☐ MORTADELO Y FILEMON 4: ENGAÑO A...	495	☐ PACK GARY COOPER - 3 CINTAS
☐ 50 AÑOS DE NO–DO	1.795	☐ MORTADELO Y FILEMON 5: CARIOCO Y...	495	☐ LOS FALLOS + DIVERTIDOS - 3 CINTAS
☐ EL CID *(CHARLTON HESTON)*	2.695	☐ MORTADELO Y FILEMON 6: ARMARIO DE...	495	☐ SOLO O EN COMPAÑIA... *(CASO URQU*

Los Power Rangers invaden España

La verdad es que inicialmente pasaron desapercibidos, quizá porque ya pocos conectan con **Tele-5.** Sin embargo esta cadena emite los fines de semana los capítulos de esta nueva serie en la que se narra la aventura de 5 extraordinarios jóvenes, en una mezcla de ciencia ficción, artes marciales y dinosaurios mutantes. Esta serie (de 100 capítulos) se ha convertido, desde el inicio de su emisión en Estados Unidos, en un auténtico fenómeno social, hasta tal punto que todo el merchandising que se ha generado de personajes y muñecos articulados, de transformers, etc. ha modificado las estructuras del mercado norteamericano de juguetería. En España, muy pronto sentiremos lo que se ha denominado "Power-manía", una línea caliente de entretenimiento que se completará con los videojuegos que llegarán en poco tiempo.

Power Rangers





Cinéfilos unidos

La falta de originalidad no tiene límites. Los estudios de Hollywood ya no se conforman con realizar "remakes" de todo lo que guarde alguna relación con la perseguida rentabilidad económica: películas francesas, sudamericanas, de su propia producción. Cualquier revisión es válida, eso sí, siempre que esté rodeada de éxito. **Warner Brothers**, aparcando la grandeza de los viejos tiempos, se atreve a romper una de sus joyas cinematográficas; en estos momentos varios guionistas se estrujan la cabeza para dar arranque a la continuación de **"Casablanca"** en una serie televisiva, pasando absolutamente del suplicante "no la toquéis de nuevo" de miles de cinéfilos. Si pudieran hablar, Rick e Ilsa también se negarían a este, ya por anticipado, descalabro televisivo. La noticia coincide con la presentación durante la pasada edición del Mercado Internacional de Producciones de Cannes de **"Lo que el viento se llevó II"**, que tuvo que acudir a imágenes de la obra original para encontrar el entusiasmo del público asistente. Así cualquiera. Un cantado fiasco televisivo que sólo podrá igualar al original en los eternos preparativos de su producción.





Todo son sensaciones

Para muchos han desaparecido de la programación; para otros, sin embargo, todavía buscan los domingos encontrarse con la pandilla de **Beverly Hills, 90210**. No cabe la menor duda de que la serie sigue vigente para muchos jóvenes que disfrutan de las interioridades de un grupo con el que sueña y al que, cada vez más, le pasan cosas muy cercanas, en el fondo, a muchos jóvenes (aunque se sustituyan ciertas mansiones por casas prefabricadas). Este libro de **Daniel Cohen**, es una biografía no autorizada de tus personajes en la que se plasman los rasgos auténticos de los protagonistas de **"Sensación de vivir"**.



Antología Catódica

FELICITACIONES

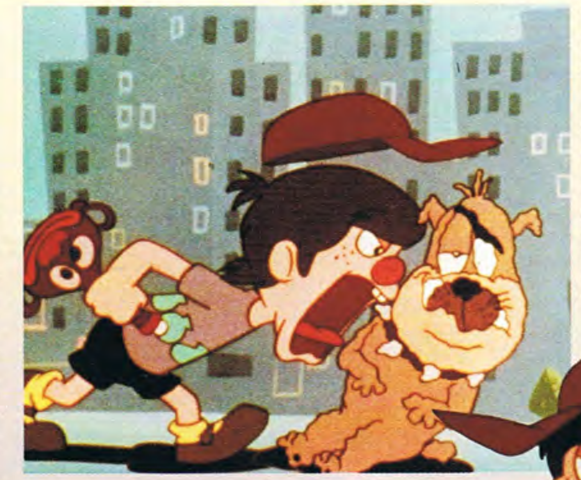
● Pantalla en negro y una palabra parpadeante: ¡ANUNCIOS! Este es el revolucionario invento, más conocido como "mata-anuncios", de un matrimonio holandés; un aparato que se activa automáticamente para cortar por lo sano con la aparición de las cuñas publicitarias. Los promotores de este genial invento aún se están pensando el comercializarlo. Será extraño que los intereses creados no actúen para frenar la que sería hasta el momento la más dura batalla del espectador.

● A **"Cifras y letras"**. Recientemente ha sido premiado por la **Asociación de Telespectadores y Radioyentes** por algo que brilla por su ausencia en la pequeña pantalla: la labor cultural. De la que **La 2** no se ha olvidado y a la que dedica un espacio importante de su propuesta televisiva -no nos cansaremos de felicitarla, es la única que



tiene en cuenta al común mortal espectador-. Otros espacios premiados han sido: **"Celia"** de **TVE** y **"Mesa de redacción"** de **Tele 5**.

● El rodaje de la segunda parte de **"Curro Jiménez"**, con sus 250 actores y más de 2.500 extras, en Uruguay ha vencido cualquier tipo de pronóstico. Quién iba a decir que las peripecias del bandolero español fueran a ser ca-



talogadas de "interés nacional" por el ministro de Cultura del país. Esto se merece un ¡enhorabuena! al más difícil todavía.

● Por el anunciado regreso a **TVE** de **"Barrio Sésamo"**, un programa educativo con la diversión de los muñecos de **Jim Henson** y que capturará de nuevo a los más peques de la casa, y por qué no, a los más mayores.

DE PENA

● Vaya atraso. Todavía tienen que pasar dos años para que las cadenas privadas lleguen al 90% de la población. Ni que estuviéramos en los comienzos de la televisión.

● Por los ganchos que utilizan algunas cadenas para promocionar sus espacios -increíble, pero aún no se consideran como espacios publicitarios de la propia cadena-, y de nuevo la víctima escogida ha sido **Sharon Stone**. Vale que es una sex-symbol, pero es lastimero el sentido que los "creativos" realzan en los anuncios de sus películas para conseguir la máxima audiencia morbosa; son de pena. Y mientras, **Sharon** sin tener ni idea del trato que recibe en **Antena 3 TV**. De todas formas, ¿qué pinta **Woody Allen** en la ficticia película que se ha montado esta cadena de televisión? Vaya montaje.

● ¿Alguien sabe qué ha pasado con **"Los Simpson"**? ¡Han desaparecido! ¿También se han marchado para participar en el campeonato televisivo de la isla desierta? Su anunciada vuelta se ha quedado, más bien, en un cortísimo paseo por **La 2**, al menos así nos parece a los fanáticos de la serie que somos miles. Y por si fuera poco, también se han aficionado a las segundas versiones. **Burt**, te esperamos impacientes. Y mejor será que **"Bob, el genio de la botella" (La 2)** y más loco de la televisión no se tome muy en cuenta nuestro deseo, conociéndole, es capaz de mandar a **Burt** a un planeta desconocido y que nunca más volvamos a saber de él. Así que, quietecito.



● Los "culebrones" invaden la televisión británica respaldados por unos altos índices de audiencia. Conociendo la táctica de nuestras televisiones, copiar descaradamente lo que triunfa fuera, nos tememos que pronto llegará un aluvión de historias interminables. Algunos ya corren espantados por la calle.

● Muchas críticas, telebasura, etc... nadie ve la televisión; sin embargo el número de inolvidables horitas que el espectador pasa con su pantalla amiga ha vuelto a aumentar. Hemos pasado de una media de tres horas y cuarto a cuatro horas. Desde luego, y por nuestra parte alguno se está dando más de un atracón. Como si no existieran cosas mejores.



Publicidad

Vive la aventura



Los expedicionarios son: **Gerardo Olivares, Jesús Gallego** y **Pablo Cabrero**, de Córdoba; **Xavier Sarda** y **Sergio Valle**, de Barcelona; **Julio Recio**, de Madrid; **José Mª Elosegui**, de San Sebastián. El equipo de apoyo está formado por **Fernándo González-Iglesias**, como director científico, y **Javier Linares**, como enlace. Le seguiremos los pasos en un próximo número.

Ya van de camino. Un grupo de jóvenes, con gran experiencia en este tipo de expediciones, han comenzado un itinerario que les llevará por 50.000 kilómetros del continente africano. La **"Ruta de los exploradores"** es una singular iniciativa de un equipo que ya ha vivido otra similar (la "Ruta de las Córdobas", que se ha visto por televisión en varias ocasiones) y que busca, básicamente, desarrollar a lo largo de 17 itinerarios una vida científica con carácter interdisciplinar: estudiarán la fauna, la flora, vivirán con algunas de las etnias de los lugares por donde pasen con el fin de conocer mejor sus costumbres. Por otro lado también buscarán a los españoles que trabajan y viven a lo largo de su dilatado itinerario; sus testimonios, sin duda, serán importantes. Van bien equipados. El principal patrocinador es **UAP**; en **TVE** se emitirán los capítulos que salgan de la aventura.



T.V. TOP

MAS VOTADOS

1. **El príncipe de Bel Air** — ANTENA 3 TV (1.395 V.)
2. **El día después** — CANAL + (1.041 V.)
3. **Primer Plano** — CANAL + (885 V.)
4. **Farmacia de Guardia** — ANTENA 3 TV (852 V.)
5. **Días de cine** — LA 2 (669 V.)
6. **El gran juego de la Oca** — ANTENA 3 TV (576 V.)
7. **Metrópolis** — LA 2 (405 V.)
8. **Cuentos asombrosos** — LA 2 (330 V.)
9. **Ranma** — ANTENA 3 TV (307 V.)
10. **Expediente X** — TELE 5 (243 V.)



MAS VOTADOS

1. Pepsi "Max"
2. "El reloj" de Coca - Cola
3. Levi's
4. Twingo: "Buscando abuelo"
5. Golf GTI
6. Iberia
7. Peugeot 106 "kid"
8. "Sol-Luna" de Coca-Cola
9. Renault "Laguna"
10. Argentaria

¡OH NO!, LO HAN HECHO DE NUEVO

Ha vuelto! Por fin **Antena 3 TV** ha traído nuevos capítulos de **"El príncipe..."** Espero que habrá comprado muchos porque si no dentro de nada comenzará otra vez con las repeticiones. Por cierto la "nueva" tía de **Will** no me gusta nada, ¡qué la echen!

Nacho Ibáñez Prados (Valencia)

Yo esperaba ansioso la emisión de los nuevos episodios del **"El príncipe de Bel Air"** y cuando llegó el fin de semana... el corazón pareció salirse de sitio, cuando vi los viejos episodios. Por suerte fue una falsa alarma. ¿O tal vez no?

Francisco Fargallo.
Sant Feliu de Guixols (Girona)

*Por lo visto el último repertorio comprado por **Antena 3 TV** sobre la serie de **Will** no debe ser muy extenso (**Josep Antoni Musach Roig** de Barcelona). **Will** regresaba con nuevas aventuras, y no se habían pasado cuatro o cinco capítulos cuando llegaba con retraso, pero llegaba, también la repetición; un demoníaco personaje que se está cargando a las mejores series de la televisión. Otro de los ejemplos más sonados son **"Los Simpson"**: Mucho anunciar que llegan nuevos episodios pero no hay semana que no se cuele algún capítulo que ya hemos visto. En fin, una nueva filosofía de programación que añadir a los "destrozos" de la pequeña pantalla y de sus programadores: los nuevos episodios se reservan para los días de diario (aunque puede pasar de todo) y los fines de semana por si algún despistadillo se hubiera perdido los archirepetidos del primer repertorio, **Antena 3 TV** tiene la gentileza de volver a emitirlos. Muchas gracias. Y usted que los disfrute, parecen decir desde la citada cadena. El caso es que los espectadores amigos de esta revista se quejan. Aquí están los resultados:*

Oh no, el pardillo de Bel Air ha vuelto, SOCORRO! Otros dos años que tendremos que soportarlo. Yo lloro.

Alguien desesperado.
Navalmoral de la Mata (Cáceres)

Dónde están los nuevos episodios? Cada vez que pongo la tele me encuentro con un episodio que ya he visto al menos tres veces. Estoy llegando a aborrecer la serie. Bravo por las teleseries españolas, ya era hora de hacer historias cotidianas españolas.

Inmaculada Merino Martínez (Cádiz)

Supongo que soy uno de los miles de fans que estaban esperando ansiosos el retorno de **"El príncipe..."** para volver a partirme de risa con sus geniales "gags", mientras estaba comiendo. Pero ahora tengo suficiente con no atragantarme con la comida al ver los nuevos episodios. ¿Dónde está la gracia? ¿Es que se la ha dejado por allí en Filadelfia? ¡**Will Smith** se ha vuelto un pedante inaguantable sin ninguna pizca de gracia! ¡Qué cunda el pánico!

Sergio Manceñido Osés (Lérida)

EL COLMO DE LA REPETICION

Tan difícil es ordenar los capítulos de una serie de TV? Al parecer sí lo es para **Antena 3 TV** que no ha sido capaz de ofrecernos en su debido orden los "nuevos" capítulos de **"El príncipe..."**. Han puesto la segunda parte de un capítulo antes de la primera. Esperamos que no se repita.

Mario (Salamanca)

EL AVENTURERO "DIAS DE CINE"

He perdido la pista de **"Días de cine"** (sábados por la tarde, domingos por la noche, sábados a las doce de la noche, domingos a las nueve de la mañana) ¿Podríais decirme cuál es la hora más usual de emisión? (perdí la esperanza de una hora fija).

Juan Pablo Escribano Santana.
Mairena de Aljarafe (Sevilla)

Te puedo decir que el pasado lunes era la una de la madrugada cuando de pronto apareció en la pantalla. Sin embargo, no es un dato fiable puesto que además de la lista de posibles horarios que tú comentas también te lo puedes encontrar un viernes por la tarde, un sábado... Hasta el momento los datos estadísticos confirman que el lugar "más fijo" para este programa son los sábados por la tarde. Pero no te fíes porque te puedes llevar más de una sorpresa. Vamos a tener que dar un cursillo intensivo sobre agentes de investigación, se está haciendo imposible seguirle la pista.





TIMOTEO, EL HÉROE GALACTICO

Ahí va una queja original: ¿No os habéis dado cuenta de que en muchas series de anime traducen o mejor dicho reinventan el nombre de los personajes? Personalmente pienso que el manga, al igual que el cine o la literatura, son obras de autor, al que seguramente no le gustaría ver su trabajo horriblemente mutilado. ¿Es que no merecen respeto sólo por ser dibujos animados? A ver a quién le gustaría que en **"Star Wars"** por ejemplo llamaran a Luke, Luis o Timoteo. Paren antes de que me encuentre un caballero del zodíaco llamado Borja, sería horrible.

Dr What (Málaga)

NUESTROS COLEGAS LOS ANIMALES

Estoy indignado, vuelve ese macabro espectáculo en que un payaso disfrazado con un traje muy ceñido tortura y asesina a un pobre e inocente animal en una horrible plaza de toros. Sólo para regocijo de unos salvajes. Y lo peor es que los retransmitan por televisión para que luego los niños se vean y se aficionen a maltratar a nuestros colegas los animales. Podemos pasarlo bien con ellos sin hacerlos daño.

Carlos Omoruyi Pic (Barcelona)

UN VIDEO ENAMORADO

Este mes os contaré un caso verídico: un domingo, en mi casa hubo una disputa: mi padre y yo queríamos ver la peli de la 1, y mi madre a esa "petarda" de la **Gemio**. Como sólo tenemos un televisor, resolvimos que mientras veíamos la película dejaríamos el vídeo grabando en **Antena 3 TV**, y al día siguiente mi madre vería ese (**!) programa. Media hora después el vídeo empezó a echar humo y se detuvo en seco tras machacar la cinta, sin motivo aparente. No pudo resistir tanto amor. **Isabel Gemio** lo asesinó junto a una de mis mejores cintas. Sí, sí... es totalmente cierto; 5000 y pico cucas me costó la broma, así que menos choteo, ¿eh? ¡Y además me tiré toda la Semana Santa sin vídeo!

Harvey "dos caras" Dent

LOS RECOMENDADOS

Bravo por **Pedro Barthe**, por su fantástico programa **"Zona ACB"** y por las transmisiones de partidos de Basket. Es capaz de hacerte disfrutar hasta de algunos partidos aburridos. Además tiene una gran ironía para contar cosas que ocurren en el partido o para hacer los resúmenes de cada jornada. El caso de **Ramón Trecet** es distinto ya que abusa de expresiones como "terrorífico", "horripilante", (...); cuenta historias que no vienen a cuento y se sale del partido (ya me aburre hasta en los partidos de la NBA, en los que no se entera de lo que pasa). Aunque también es cierto que en la final de la copa hizo soportables los cuarenta minutos de espera por el cambio de aro.

Hermanos Gómez (Salamanca)

Felicidades a TVE por los nuevos episodios de **"Aquellos maravillosos años"**. Creo que es una gran serie, sin violencia ni sexo fácil y con la que da gusto crecer.

Mario Diez Fernández. Oviedo (Asturias).

Tele 5 es fantástica: en los intermedios de los anuncios emiten películas.

Raúl Martín Muñez.
Lugones (Asturias)

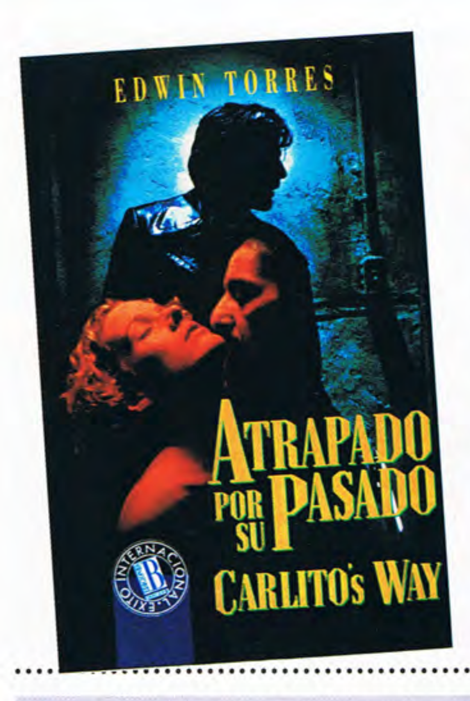
Al parecer los encargados de la programación de **Canal +** debieron escuchar mis críticas ya que han decidido volver a emitir la fabulosa serie **"La pareja basura"**. Espero que también emitan **"Búscate la vida"**. Por otro lado opinaré sobre los distintos canales de TV mediante un adjetivo calificativo:

Canal +: decente; **Antena 3 TV**: pasable a ratos; **Tele 5**: horrosa; **TVE 1**: pobre; **La 2**: moderada; autonómicas: modestas.

Wedge Antilles (Tarragona)

La TV española en general es pura bazofia, han cogido las peores modas que vienen de USA ("reality shows") y los programas y series de calidad son mínimos. Para una tele que es profesional y emite una buena programación, está codificada. Por todo esto cada vez veo más las TV's por satélite, aunque sean en otros idiomas. En la **CNN** os recomiendo los programas **"Future Watch"** (sobre nuevas tecnologías) y **"Show Bizz Today"** (la actualidad del cine, TV y música) tan en consonancia con esta revista, y si queréis una cadena deportiva, la **DSF** alemana, donde también suelen poner documentales sobre FX.

Jon Hernández Manzano (Salamanca)



CARLITO'S WAY/AFTER HOURS.
Edwin Torres.
Ediciones B. 1994.
P.V.P. 2.400 ptas.

Cuando uno tiene la oportunidad de comprobar personalmente los problemas de una ciudad, sobre todo aquellos que emergen del propio espacio urbano, de la marginación y el submundo, está en situación privilegiada para poder contar historias de primera mano. Esto es lo que hizo el juez Torres a mediados de los setenta, cuando escribió estas dos novelas que sirvieron de punto de partida para la última película dirigida por **Brian de Palma** e interpretada por **Al Pacino**. Si el trabajo cinematográfico tiene aciertos interesantes, las novelas son más enriquecedoras.



EL JARDIN SECRETO.
Frances Hodgson Burnett.
Ediciones B.
P.V.P. 1.300 ptas.

Le agradaba el nombre, pero aún más le gustaba recluirse entre esos viejos y hermosos muros sin que nadie supiera dónde se encontraba; parecía como estar en un lugar encantado, aislado del mundo". Mary es como muchos niños, que, cuando encuentran un rincón que le permita fugarse de su entorno inmediato, dejan volar su mente para descubrir el universo que arrope sus fantasías. Un espacio idílico que da lugar a una historia mágica amparada en la esperanza y el amor. Una narración juvenil apropiada para este verano.

LOS HERMANOS MARX.
Ediciones Paidós. 1994.
P.V.P. 2.900 ptas.

Quizás con el paso de los años se han oscurecido, pero siempre queda para el recuerdo algunas de sus genialidades. Nadie puede olvidar aquel famoso grito de "más leña" mientras destrozaban los vagones de un tren difícil de controlar; o aquella secuencia del camarote en el que **Groucho** se sorprendía cada vez que se presentaba un nuevo inquilino ansioso de compartir aquel espacio. Los **Marx** han hecho reir a muchos en una época en la que el cine estaba necesitado de entretenimiento y la vis cómica de Hollywood había creado algunos de los gags más recordados de todos los tiempos.





EL ROMPECOCOS.
Agustín Fonseca.
Ediciones Temas de Hoy. 1994.
P.V.P. 1.250 ptas.

Se acabó el aburrimiento. Si quieres darle a coco durante este verano ya tienes un libro que te invitará a jugar desde la primera página. Las numerosas historias que te plantean un grupo de jóvenes recién llegados a la universidad te servirán para luchar contra el conformismo y la apatía. Te conviertes en aventurero, en explorador, has de demostrar tu ingenio y buscar las soluciones a cada uno de los problemas que se te plantean a lo largo de las páginas. Descifrar las mil y una incógnita que te presenta te convertirá en un jugador sumergido en la partida más trepidante que puedas recordar. La diversión está garantizada. ¡Ah! No olvides tener a mano un lápiz y un papel, pues necesitas aclarar los interrogantes que se acumulan en tu mente, desde la primera página. Y no esperes que al final del libro te den las soluciones. ¡De eso nada! Como mucho, el autor te echa una manita para que no te desesperes. ¡Animo! Quedarás satisfecho de esta singular experiencia y pronto pedirás más, otro libro y más aventura.

HISTORIA DEL DIBUJO ANIMADO ESPAÑOL

José María Candel.
Filmoteca R. de Murcia. 1993.
P.V.P. 1.500 ptas.







Avanzar por el sendero que permite conocer el pasado del cine español, como bien sabemos, no es tarea fácil. Ello lo confirma un libro como el que comentamos, en el que se busca definir los rasgos de una profesión e industria volcada en la producción de dibujos animados. Desde aquellos primeros tiempos de **Joaquín Xaudaró, Salvador Mestres** y **José Escobar,** entre otros, hasta los trabajos más recientes de **Cruz Delgado, Pablo Núñez** y **Jordi Amorós**, el cine de dibujos animados ha superado todo tipo de pruebas consolidándose como una de las apuestas más interesantes de nuestro país. Resulta difícil que nos olvidemos de **"Garbancito de la Mancha"**, **"Los sueños de Tay-Pi"**, **"Erase una vez..."**, **"Mágica aventura"**... y algunas series de televisión más recientes como **"Don Quijote de la Mancha"**. Por ello, al leer este libro fácilmente reconocemos aquellas películas que a muchos de nosotros nos hicieron pasar un buen rato, quizás más sosegados que con las imágenes que nos llegan hoy desde nuestras antípodas.



LA GUIA DE LAS SALIDAS UNIVERSITARIAS 1994-1996.

Círculo de progreso universitario.
Ediciones Temas de Hoy. 1994
P.V.P. 3.500 ptas.

¿Te sientes perdido? ¿No sabes por dónde dirigir tus pasos al terminar tu vida universitaria? ¿Cuál puede ser tu futuro a la hora de buscar la profesión adecuada? Las oportunidades que puedes tener en un momento tan importante como al elegir carrera, un curso de posgrado, becas, ayudas, Masters, cursos en otros países y, como no, oposiciones, pasarán a tu lado si no estás al día. La verdad es que con tantas ventanillas donde recabar información uno se puede perder. Para ello, cuentas con las experiencia del Círculo de Progreso Universitario que te pone al alcance de la mano esta guía con visión de futuro. Seguro que encontrarás en ella una ayuda muy útil, dado que toda la información a nivel europeo y norteamericano está a tu alcance. Y no pienses que por mirar más allá de nuestro país todo lo que se organiza en estos lares queda olvidado. Compruébalo.

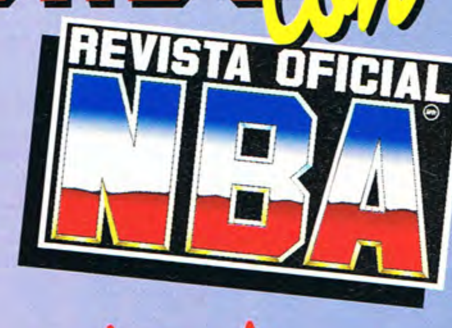
ROBERT DE NIRO.

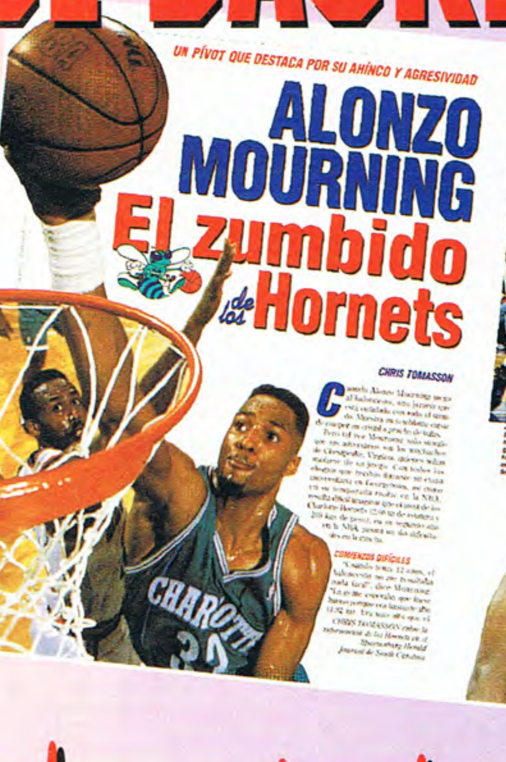
A. Peláez, J.L. Mena.
Ediciones JC. 1994.
P.V.P. 980 ptas.

Cuando se aborda la obra de un actor de la talla de **De Niro** ya no sirven los relatos simples de cualquier noticia periodística; el autor se ve obligado a alejarse de las convenciones y detalles que resumen una semblanza. Al mismo tiempo si una parte importante del texto se centra en el comentario de los que le conocen o han trabajado con él, nos quedamos a mitad de camino. El estudio de la obra de **Robert de Niro** exige hoy un análisis de sus personajes, su compromiso en la interpretación y la implicación personal en la definición de sus papeles. **De Niro** es una figura carismática que hay que confrontar a partir del detalle de su trabajo (el detalle de **"Taxi Driver"**, **"El cazador"**, **"Toro salvaje"**, **"Erase una vez en América"**, **"Despertares"**, entre otras, daría mucho que hablar). En este libro, los autores se quedan en una banal generalidad, de lo que se traduce una falta de novedad.



DISFRUTA DE LA MEJOR LIGA DE BASKET DEL MUNDO con







Las mejores:

FOTOGRAFÍAS ENTREVISTAS SORPRESAS...

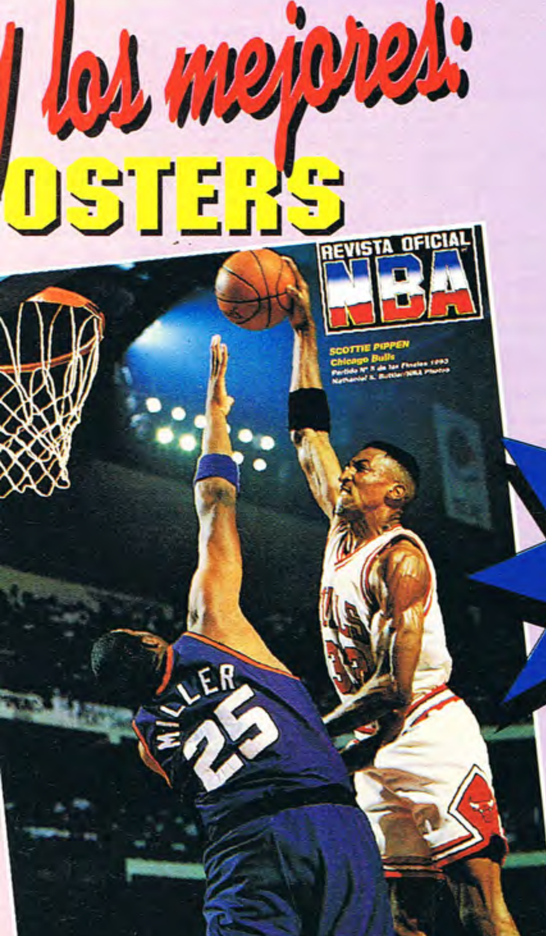
y los mejores: POSTERS

REVISTA OFICIAL NBA
PORTER: clave en Portland
Derrick Coleman, corazón de león
Toni Kukoc cumple en Chicago
La historia de los Dallas Mavericks

REVISTA OFICIAL NBA
TIRADA Nº1 MICHAEL JORDAN
Avance de la temporada 1993-94
P&R: Toni Kukoc llega a Chicago
La Historia de los Knicks

REVISTA OFICIAL NBA
McDonald's Open 1993 en Munich
Recordando a Petrovic
Sorteo viaje All-Star '94
Shaq O'Neal en Madrid

REVISTA OFICIAL NBA
Dan Majerle rompe esquemas
RESUMEN McDonald's Open 1993
Sean Elliott Pistons
Plantillas Oficiales de la NBA 1993-94



Ya está en tu kiosco o librería





Entra en nuestro club

Club Pantallas

Ponte al día sin salir de casa

- Merchandising
- Buzón del Club
- Amigos de Todo Pantall
- Regalos



OFERTAS ESPECIALES PARA NUESTROS SOCIOS

estás interesado en estos libros y cómics ahora tienes la oportunidad de conseguirlos
ronto iremos ampliando esta sección en exclusiva para vosotros con otros productos!

¡¡Benefíciate de nuestros descuentos!!



SELECCION CINEMAGIA

TODO PANTALLAS ha realizado una Selección Cinemagia para los amigos de esta sección. Son títulos de todo tipo y época, que hemos conseguido a buen precio para que completes tu videoteca. La mayoría no son "clásicos", pero todas tienen algún aspecto interesante (actores que comenzaban, efectos especiales, gore, etc.) que, junto a este precio especial, nos invitan a recomendártelas. Haz tu videoteca original. Ahora estas rarezas pueden ser...

¡¡¡ TUYAS PARA SIEMPRE !!!

¡¡¡SANGUINARIO!!! (HALLOWEEN II) (1981)
Michael Myers se merece un rincón en tu videoteca: y **John Carpenter**, su creador, también. Si ya tienes la primera parte, ahora puedes completar la noche... ¡si te atreves!
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



AL FINAL DE LA ESCALERA (1979)
Horror sin sangre, pero no podrás olvidar algunas de sus terroríficas secuencias nunca: la silla de ruedas, una casa encantada y, sobre todo, el cuarto del final de la escalera.
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



RE-ANIMATOR (1985)
Tan fundamental en tu colección gore como divertida, irreverente y escalofriante. Primer premio Festival de cine Fantástico de Sitges. Premio especial Festival de Cannes.
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.





RE-ANIMATOR



EL ENIGMA DE OTRO MUNDO (1951)
El clásico en el que **John Carpenter** se inspiró para realizar **"La Cosa"**. Regresa de nuevo a la Estación Polar y enfréntate al maldito extraterrestre. ¡Auténtica ci-fi de los 50!
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



SATAN FUERZA DEL MAL
Antes de enfrentarse a Darth Vader como Han Solo, o a los nazis como Indiana, **Harrison Ford** ya tuvo que vérselas con otro enemigo aun más poderoso. Si te gusta este actor, has de tenerla.
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

CURSO 1999

CURSO 1999 (199
Una agradable so
presa para lo
amantes de los F
¿Que te parecer
ir a un institu
donde los profes
res son auténtic
Terminators? Ma
que potable: ¡so
prenderás a tu
amigos!
P.V.P. ~~1.995~~ pta
Oferta especia
1.695 ptas.

LA MATANZA DE TEXAS (1974)
¿Dices que eres aficionado al gore y no tienes **"La matanza de Texas"**? ¡Es la base! Sangre, sangre y sangre. Ahora puedes invitar a tu casa a "Cara de cuero" y su agradable familia para cenar.
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

PACTO DE SANGRE (1987)
Otra agradable sorpresa en cuanto a FX de maquillaje: no en vano el director es **Stan Winston**. ¿Harías tratos con demonios a cambio de lo que más deseas?
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



LEGEND (1985)
Lo de menos es **Tom Cruise**. Unicornios, demonios, seres fantásticos, mundos increíbles... Ilustra tus partidas de rol con sus seres y lugares: ¡un bosque de **Ridley Scott**!
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.

KING KONG (1933)
Efectos especiales alucinantes aun hoy, sin infografía ni ordenadores, para crear al simio más alucinante de la historia del fantástico. Un clásico imprescindible, en todos los sentidos.
P.V.P. ~~1.995~~ ptas.
Oferta especial: 1.695 ptas.



Dale a tu tiempo el mejor empleo.



Este es el mejor momento de tomar decisiones con futuro. De emplearte a fondo para abrirte un camino en la vida. Con CCC aprenderás a sa adelante. Porque tienes más de 100 Cursos para que elijas la salida p fesional que más te interese. Estudiando una hora al día. Sin salir de ca

Y sin que se note en tu bolsillo.

Infórmate enviando el cupón o llamando por teléfono. Y prepárate pa ocupar el puesto que te mereces.

En CCC te enseñamos lo que vales.

CURSOS A DISTANCIA CC

GRADUADO ESCOLAR Y CULTURA
- Graduado Escolar
- Cultura General
- Ortografía
- Redacción

MODA Y CORTE
- Diseño de Moda
- Corte y Confección Diploma Sitam (Italia)
- Bordado a Máquina

BELLEZA
- Estheticienne
- Peluquería
- Masaje (Con vídeos y equipos de prácticas)

SANITARIOS Y PUERICULTURA
- Auxiliar de Clínica
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Quirófano
- Aux. de Traumatología
- Puericultura NUEVO

PREESCOLAR
- Preescolar y Jardín de Infancia

DECORACIÓN, DIBUJO, FOTOGRAFÍA
- Decoración
- Fotografía (Con laboratorio)
- Aerografía (Con aerógrafo)
- Dibujo Artístico y de Comics

MÚSICA
- Guitarra (Guitarra gratis)
- Teclado (Teclado opcional) NUEVO
- Solfeo
- Acordeón

(Con casetes)

INFORMÁTICA
- Dominio y práctica del PC (MS-DOS) NUEVO Con introducción al WINDOWS (Con programas completos de Tratamiento de Textos, Hoja de Cálculo y Base de Datos)
- Informática de Gestión
- Basic
- Secretariado Informático

PREPARACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA
- Preparador Físico y Deportivo
- Preparador Físico especialista en Fútbol o en Baloncesto
- Monitor de Musculación (Gimnasio) (Con equipo) NUEVO
- Monitor de Yoga (Con vídeos)

ELECTRÓNICA, RADIO Y TV.
- Electrónica
- Televisión color NUEVO
- Radiocomunicaciones NUEVO (Emisión-Recepción, Radioteléfono, Radiogoniometría, Aviación y Marina, Microondas...)
- Sonido (Con equipos de prácticas)

HOSTELERÍA
- Jefe de Comedor
- Cocina Profesional

IDIOMAS
- Inglés e Inglés por Vídeo
- Francés, Alemán y Ruso (Con casetes)

BIBLIOTECARIO Y DOCUMENTALISTA
- Bibliotecario y Documentalista

AUX. DETECTIVE
- Aux. de Detective Privado

CURSOS CESDE
CENTRO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE LA EMPRES
(Diploma CESDE)
- Asesor Fiscal NUEVO
- Asesor de Inversiones
- Administración de Empr (Con vídeo) NUEV
- Dirección y Gestión Financiera (Con vídeo)

EMPRESARIALES
- Contabilidad
- Marketing y D. Comercial
- Psicología y Ventas
- Secretariado Administrati
- Mecanografía y Taquigraf
- Aux. Administrativo

COMERCIO
- Gestión de Supermercad
- Escaparatista NUEVO

MECÁNICA Y CARROC
- Mecánica del Automóvil
- Mecánica de Motos
- Carrocería y Pintura

TÉCNICOS INSTALAD
- Fontanería
- Electricidad
- Energía Solar

CARPINTERÍA Y EBANISTERÍA
- Ebanistería NUEVO
- Carp. metálica de alumi

LAVANDERÍA Y TINTORERÍA
- Lavandería y tintorería

AGRICULTURA Y GANADERÍA
- Agricultura y Ganadería
- Cunicultura

Apunta este número

902 - 20 21 22

LLÁMANOS

de 8 de la mañana a 10 de la noche. Sólo te costará el precio de una llamada dentro de tu provincia.

CCC
CENTRO DE ESTUDIOS
55 años enseñando a distancia

CCC MADRID - (91) 532 22 43 • CCC BARCELONA - (93) 268 18 48
CCC GALICIA Y ASTURIAS - (986) 26 17 17
CC SAN SEBASTIÁN - (943) 46 76 00 • CCC CANARIAS - (922) 61 09 57
LUZERN (Suiza) - (041) 22 66 17

l Centro CCC se fundó en 1939. Fue autorizado por Educación (Real Decreto 2641/1980 O.M.

Sí, deseo recibir gratis y sin compromi



GRATIS

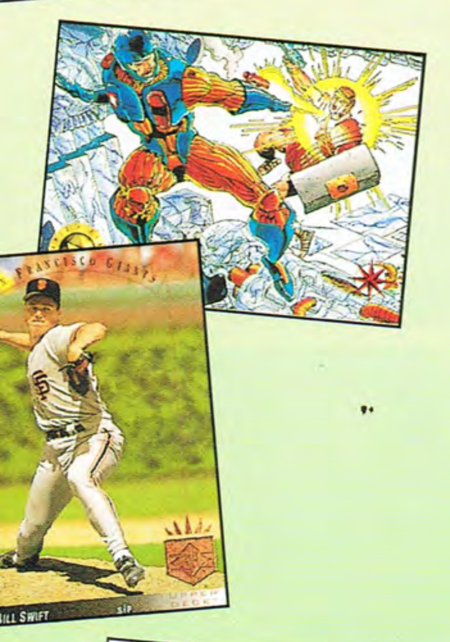
Nombre y apellidos
Fecha de nacimiento D. N. I.
Domicilio
Bloque N.º Piso Prta. Cód. Postal
Población
Provincia
Tfno. particular Tfno. de contacto

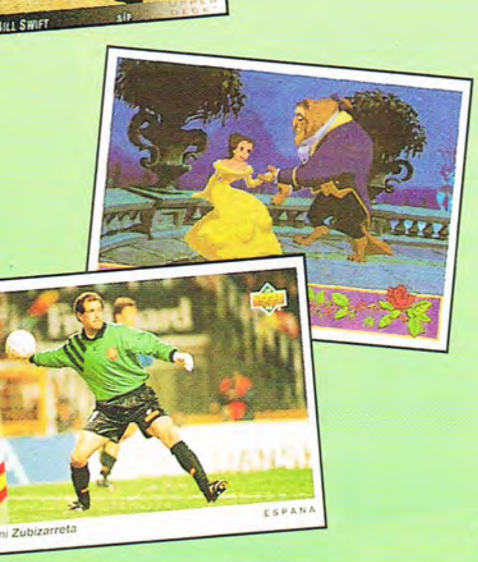
Rellena y envía este cupón a:
CCC Apartado 17222 - 28080 MADRID

05 S

COLLECTOR'S CLUB DE ESPAÑA









Noticias Upper Deck

UPPER DECK EN EL MUNDO

Además de la oficina de Upper Deck en los Estados Unidos , cuya sede central está en California, Upper Deck cuenta en estos momentos con oficinas en Italia, Alemania, Inglaterra, Francia y España.

Upper Deck está introduciendo en el mercado camisetas y jerseys impresos con su marca , así como material escolar y mochilas, además de los productos Upper Deck Authenticated que ya os hemos contado.

SPOKESMEN

Upper Deck utiliza las grandes figuras del deporte como embajadores de sus productos. En baloncesto Michael Jordan y Larry Bird; en beisbol Reggie Jackson; en fútbol americano Joe Montana y Dan Marino; y, en Hockey sobre hielo Wayne Gretzky.

NUEVAS COLECCIONES PARA NUESTROS LECTORES

Encontrarás dos nuevos productos en esta revista:

★ Los cards de World Cup USA 94 con 9 hologramas de la mejor calidad.

★ La colección Valiant Deahmate que une a los grandes dibujantes del comic con la calidad Upper Deck.

Te ofrecemos tambien las hojas de plástico para los álbumes "en lotes de 10" para que puedas guardar las atractivas colecciones de Upper Deck.

BASKET EN LA PLAYA'94

Del 2 al 16 de Julio de 1.994 se va a realizar el Torneo Internacional del Basket Open femenino y Masculino en la encantadora ciudad de Lloret de Mar.

Oscar Schmidt y Valerie Still prestan su imagen para la promoción de este torneo

Para una información más detallada, os invitamos a poneros en contacto con la Secretaría:

A.S. EUROBASKET
C/ Eiximenis 18, 3°2°17001 GERONA
Telf. y FAX : (972) 22.21.30

CRUZADA NBA-NESTLE-UPPER DECK

Nestle va a regalar con uno de sus productos 40 cards de jugadores de la NBA, realizados por Upper Deck en exclusiva para esta promoci… Estad atentos porque son un original regalo para los coleccionista… aficionados de la NBA.















NOVEDADES



CONOCE UN PRODUCTO INTERNACIONAL

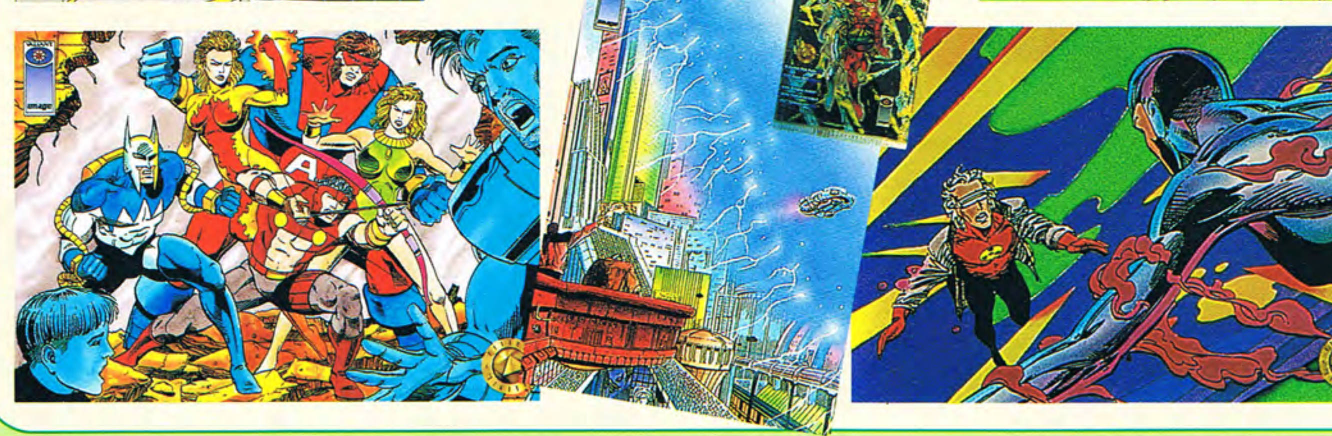


"VALIANT DEATHMATE SET"

En edición Inglesa. Referencia Colección: "DEATHMATE"

- ★ 110 Tarjetas
- ★ Caja de 36 sobres que contienen 8 tarjetas cada sobre.: 4.800 ptas./ caja.
- ★ Paquete de 10 hojas álbum al precio de 250 ptas. Oferta exclusiva para socios del Upper Deck Collector's Club. Existencias limitadas. Se servirá por orden de recepción de pedidos, hasta el fin de las existencias.





"WORLD CUP U.S.A. 94"

Biografías y estadísticas en español. Referencia colección: "WORLD CUP".

- ★ 250 tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
- ★ Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 3.750 ptas./caja.
- ★ Tapa del álbum con tres paquetes de 10 hojas pástico al precio especial de 725 ptas.







"AVANCE DEL MUNDIAL U.S.A. 94"

En edición bilingüe español-italiano.
Referencia Colección: "AVANCE U.S.A. 94"



★ Los ídolos del fútbol mundial EN ACCIÓN
★ 210 Tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
★ Álbum archivador.
★ Caja de 50 sobres que contienen 6 tarjetas cada sobre: 3.750 ptas /caja.
★ Álbum archivador ''al precio especial de 550 ptas. (PVP del álbum 650 pesetas)

"HIGH SERIES NBA BASKETBALL"

Biografías y estadísticas en español.
Referencia Colección: "HIGH SERIES NBA"



★ La colección más premiada en Estados Unidos en 1993.
★ 255 tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
★ Álbum para archivar la colección.
★ Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 3.000 ptas../caja
★ Álbum archivador al precio especial de 550 pesetas. (PVP del álbum 650 pesetas)

UPPER D·E·C·K ®

"PREMIER NBA EURO EDITION"

En edición bilingüe español-inglés
Referencia Colección: "EURO EDITION"



★ 200 Tarjetas y 9 hologramas en tres dimensiones.
★ Álbum para archivar la colección.
★ Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 2.970 ptas../caja
★ Álbum archivador al precio especial de 550 pesetas. (PVP del Álbum 650 pesetas)

"BEAUTY AND THE BEAST"

En edición bilingüe italiano-inglés.
Referencia colección: "B+B"



★ 198 tarjetas y 9 hologramas.
★ Álbum para archivar la colección.
★ Caja de 30 sobres que contienen 10 tarjetas cada sobre: 2.200 ptas./caja
★ Álbum archivador al precio especial de 550 pesetas. (PVP del álbum 650 ptas)

Oferta exclusiva para socios del Upper Deck Collectors's Club. Existencias limitadas. Se servirá por orden de recepción de pedidos, hasta el fin de las existencias.

INTERCAMBIOS ◆ INTERCAMBIOS ◆ INTERCAMBIOS

UPPER DECK

U.D.: Queridos amigos Coleccionistas:
Gracias por vuestras cartas y por la confianza que habéis otorgado a las Tarjetas Upper Deck. Ofrecemos a todos los coleccionistas un producto nuevo, distinto, juvenil y siempre actualizado.

Hola amigos:
Estoy intentando completar dos colecciones de NBA "High Series", una para mi y otra para mi hermano de los Estados Unidos. Necesito 10 tarjetas para terminar un álbum: 35, 36, 37, 40, 49, 49, 51, 53, 228, EB1, EB3. Y 34 para el otro: 1, 2, 21, 25, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 45, 47, 48, 49, 51, 53, 129, 136, 142, 159, 165, 195, 204, 208, 217, 221, 223, 225, 228, EB1, EB3, EB4 y EB6. Tengo muchas tarjetas repetidas que no me importaría intercambiar. Mi nombre y dirección es :

Clinton Timmons
Mar Adriático 8S
Sal Medina III,4-D
11550 Chipiona (Cádiz)r

Amigos de Upper Deck:
Me gustaría terminar la colección "Basketball High Series" para mi hijo de tres años. Sólo nos faltan ocho tarjetas, los números: 111, 150, 194, 211, 216, 226, 230 y 239. Tenemos muchos repetidos para cambiar. También compramos.

Cristina Fernández Vega
Naranjo de Bulnes 2,8-B
33211 Gijón (Asturias)

Amigos del Basket:
Quiero felicitar a Upper Deck por acercarnos al mundo de la NBA, gracias a todas sus colecciones. Escribo para que me ayudéis a conseguir entre todos la tarjeta EB9 de la colección " Basketball High Series". Tengo muchas tarjetas repetidas. Escribidme a esta dirección:

Cristobal Márquez Palomo
C/ Pablo Iglesias 48,atico 2
17005 Gerona

Amigos de Upper Deck:
Necesito los siguientes cromos de. la colección " Prewium USA 94": 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 22, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39, 43, 45, 46, 48, 53, 56, 58, 59, 61, 63, 65, 68, 69, 70, 71, 73, 76, 77, 78, 82, 85, 86, 87, 88, 89, 92, 94, 95, 97, 99, 102, 103, 104, 105, 109, 110, 111, 112, 114, 115, 117, 119, 120, 121, 123, 125, 127, 128, 129, 130, 131, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 148, 151, 153, 155, 158, 161, 163, 166, 168, 171, 173, 176, 177, 178, 181, 183, 187, 191, 192, 193, 194, 199, 193, 194, 199, 201, 203, 204, 205, 206, 208, 209, 210. También estoy haciendo la colección de la NBA temporada 92-93.

Alberto Illana
C/ Zamora 30, 2º3
28100 Alcobendas(Madrid)

Hola amigos:
Me llamo Román Jesús y me gustaría intercambiar los cromos 227, 157, 162, 106, 17, 67, 73, 62, 246, 173, 207, 16, 239, 59, 25, 201, 10, 41, 75, 116, 70, 152, 50, 65, 54, 44, 45, 122, 20, 11, 3, 90, 19, 68; por los siguientes: 168, 29, 217, 219, 223, 228, 229, 234, 237, 240, 249, 52, 253, 254, 255. Mis datos son:

R. Jesús Reviriego
C/ Divino Morales 87
06200 Almendralejo
(Badajoz)
Tlfno:(924)662585

Hola:
Increiblemente casi acabo la colección en una semana, sólo me faltan el 7 y el EB5. Necesito más cartas aunque sea desde Alemania (como un amigo mío). Escribidme a:

Fco.Javier Morente
c/ Puerto Urqiola 7,B.Izq.
01013 Vitoria (Alava)

Hola:
Me llamo Sergio y soy un fan de la NBA, en especial de los Bulls y los Spurs. Más que nada quisiera saber quien tiene el número 118 de la colección de baloncesto NBA de la temporada 92-93 (la colección "Basketball High Series". El que lo tenga y/o algo relacionado con Michael Jordan que me escriba a:

Sergio Serna Martín
Hnos. Instruc. Cristiana
num.11,5-D
Portugalete(Vizcaya)

Hola:
He terminado la colección de tarjetas de la colección "Basketball High Series" y tengo algunas tarjetas que podría cambiar; y me gustaría que todas aquellas personas que coleccionaran las tarjetas del "Prewiem USA 94" se pusieran en contacto conmigo. Mi dirección es:

Angel Toledano Rus
C/ Poeta Serrano Clavero
num. 37, 17
46025 Valencia

U.D.: *Hemos recibido una carta haciéndonos un pedido de la colección NBA High Series y enviándonos los sellos correspondientes, pero no nos han enviado la dirección a la que hemos de enviárselo.* **Atención Manuel Grande Grande de Santander, sólo sabemos de él que le falta el número 184 y que su fecha de cumpleaños es el cuatro de Febrero de 1.982**

PANTALLAS CLUB

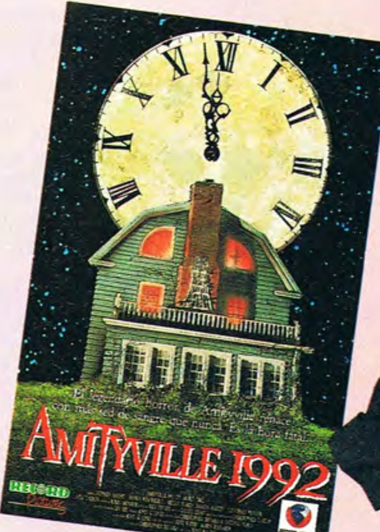
TODO PANTALLAS la hacemos juntos, nuestros lectores y nosotros. ¡Participa en nuestra revista, con tus sugerencias, opiniones, Tops, etc., colabora en las secciones, y entra en el sorteo de cualquiera de todos estos regalos! Envía las tarjetas de tus secciones preferidas, antes del 5 de julio, y... ¡suerte!



1 CAMISETA DE "DRAGON BALL". Para sortear entre todas las cartas recibidas con la contestación correcta al 'Concurso Cinemagia 9'.

100 CAMISETAS DE "GERONIMO". Para sortear entre todos los que participen en el sorteo de la sección Video (página 30). Cortesía de COLUMBIA TRI STAR.

1 PELICULA EN VIDEO: AMYTIVILLE 92". Para sortear entre todas las tarjetas recibidas de la sección 'Cinemagia'.

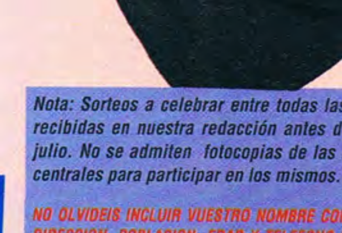


3 JUEGOS DE PC DE LA COLEC KIXX DE ERBE. Para sortear en todos aquellos cupones recibic la sección 'Videojuegos'. Corte de ERBE. ¡Y 10 CAMISETAS de KIXX! (mira en las páginas 72-



2 CD'S DE BANDAS SONORAS DE PELICULAS. Para sortear entre todas las tarjetas recibidas de la sección 'BSO'. Cortesía de VINILO.

5 PELICULAS EN VIDEO: "ALADINO". Para sortear entre todos los que envíen la tarjeta 'Opinión sobre la revista'.



Nota: Sorteos a celebrar entre todas las recibidas en nuestra redacción antes d julio. No se admiten fotocopias de las centrales para participar en los mismos.

NO OLVIDEIS INCLUIR VUESTRO NOMBRE CO DIRECCION, POBLACION, EDAD Y TELEFONO TARJETA. LAS TARJETAS SIN ESTOS DATOS RAN AUTOMATICAMENTE FUERA DE SORTEO. VUESTRAS CARTAS A:



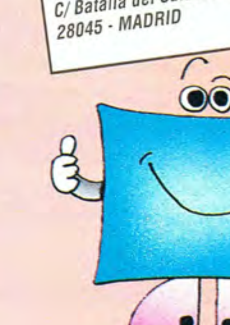
TODO PANTALLAS
(Indicando SECCION/CONCURSO...)
EDICIONES ESEUVE
C/ Batalla del Salado, 34, Esc. B- 1º
28045 - MADRID

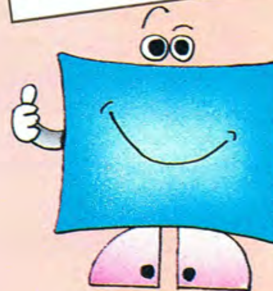


5 LIBROS DE "EL JARDIN SECRETO". Para sortear entre todas las tarjetas centrales correspondientes a 'Cine/Video/TV'. Cortesía de EDICIONES B.



1 JUEGO DE ROL: "ARS MAGICA". Para sortear entre todas las tarjetas centrales recibidas de la sección 'Rol&Games'. Cortesía de DISTRIMAGEN.





¡Por fin llega el verano! Un esfuerzo más -los que tengan que hacer exámenes-, y ya estaremos libres para aprovechar a tope todos los entretenimientos audiovisuales y lúdicos a nuestro alcance... Aparte del especial de verano de nuestra/vuestra revista, con más páginas, TODOS los socios van a recibir un regalo en el mes que viene, junto con el carnet, si todavía no lo han recibido. Pero además, todos los lectores del próximo número de TODO PANTALLAS, sean o no socios, también van a tener una sorpresa "guay" por el mero hecho de adquirir nuestro fantástico y entretenido ejemplar estival.

UNA LECTORA POETA

Oh, Pantallito se ha emocionado, porque una lectora de Gijón (Asturias) le ha enviado una poesía. Desde aquí te damos las gracias, amiga **Mª. Alejandra**, y reproducimos tu poesía:

"Felicidades os doy de todo corazón;
vuestra revista es un logro
y una estupenda posesión;
todo el mundo la desea,
todo el mundo la anhela,
pero se quedan con ella
los primeros que llegan.
Y después de conseguirla
la llevamos a nuestra sede,
y al abrirla nos envuelve
en un mundo singular,
fantasioso y risueño,
quién la abre quiere más.
Y así para finalizar,
quiero deciros desde éstas,
pocas líneas escritas con amor,
que sigáis con vuestra empresa,
hasta el fin de la civilización."

Mª. Alejandra Flórez Alvarez

MI REVISTA ME LA ROBARON

Seguid así! Es la revista más singular del país, no se parece a ninguna otra. Pero después del elogio desearía saber por qué me tarda tanto en llegar a mi buzón cada mes. Ah, ¿podéis aclarar lo que será el Carnet de Socio? Un abrazo.

Albert Colomer (Malgrat de Mar) Socio 48.

Nos alegramos de que TODO PANTALLAS no se parezca a ninguna otra revista: es una lástima que otras revistas sí se parezcan más a la nuestra cada mes que pasa. ¿Qué por qué te tarda tanto en llegar a tu buzón cada mes? Bueno, existen varias posibilidades: a) La revista se da una vuelta y visita a sus colegas y parientes hasta que, harta de vagar, decide meterse en el buzón. b) Tus vecinos se la leen antes que tú (jo jo jo). c) El cartero también se lee la revista antes que tú (esta opción es acumulable a la anterior). Pero también es probable que sea debido a la irritante lentitud del sistema de correos en determinadas localidades. Ya hemos denunciado en alguna ocasión este hecho, que perjudica a nuestros suscriptores.

En cuanto a la segunda pregunta, se trata de un Carnet especial personal e intransferible, a nombre de cada uno de nuestros suscriptores, y por tanto socios: cada Carnet posee un número que te permite participar en las actividades de nuestro Club TODO PANTALLAS, en el que ya hemos sorteado premios en más de una ocasión, u organizado pases de películas, etc. El Carnet será imprescindible para participar en los futuros actos que estamos preparando, relacionados con todas las secciones de la revista.

NO TENEMOS ABUELA, PERO TENEMOS LECTORES

En un principio compré la revista por mera curiosidad, atraído por el tema de la realidad virtual (trabajo como infógrafo). pero después me di cuenta de que era de lo mejorcito que había caído en mis manos. La cualidad que más me gusta en la revista es esa especie de equilibrio del que la habéis dotado. A mi ver, las secciones, variadas, son lo bastante extensas como para informar en buena medida, a la vez que lo suficiente cortas como para no comer revista a sus compañeras. Como decía uno de los lectores en un carta, espero (deseo) que duréis que menos que hasta el fin de los tiempos. Gracias. (...)

Juan José Haro de la Iglesia (Torrelavega, Cantabria)

Gracias a ti. Si algo cuidamos con mimo es la perfecta coordinación (más o menos) entre las diferentes secciones de la revista, de tal manera que aun uniendo temas muy diferentes, jamás su lectura dé la sensación de saltar de una revista a otra distintas. Un mismo estilo para muchas secciones, buen humor, dar importancia a la opinión de los lectores (de verdad, no como en otras revistas dónde los buzones están para rellenar), son factores que definen TODO PANTALLAS. Y sobre todo, que aquí todos y cada uno de los integrantes de la revista hacen las cosas con cariño y pasión por los temas tratados en cada sección. Por último, y una vez más insistimos: la seriedad y el rigor añaden el toque fundamental. Nada de bromas cuando escribimos para la revista: ayer mismo lo seguía comentando con mi perro.

ZONA MAIL, S.A. Publicidad Directa
MADRID 29.3.94
CORREOS 01600 ESPAÑA
Llegó el 22-4-94
Nuevo récord: 25 días
1100105
FCO. JAVIER
APARTADO DE CORREOS
04080 ALMERIA
REMITE: REVISTA TODO PANTALLAS
PUBLICACION DE EDICIONES ESTEVE
BATALLA DEL SALADO,34,ESC.B,1-A (28045 MADRID)

CORRESPONDENCIA ENTRE LECTORES

Qué buena es TODO PANTALLAS! ¿Qué tal? No me voy a extender con los piropos hacia la revista, porque si la compro todos los meses ya sabéis lo que opino. Sólo decir que a ver si os animáis y creáis unas tapas para conservar los números ya publicados. También pido cartearme con gente de mi edad (16), para hablar de temas tan variopintos como cine, manga, rol, etc.

José Ramón Martínez Verastegui
Avda. Maravillas, 40.
29630 - Arroyo de la Miel (Málaga)

Tenemos el gusto de comunicarte que ya estamos estudiando el tema de las tapas o estuches para conservar limpia y ordenádamente vuestros valiosos ejemplares de la revista. A medida que nuevos lectores la van conociendo, se nota un aumento progresivo en la demanda de números atrasados sueltos, para completar las colecciones. Pronto tendremos que poner el cartelito de "Agotado" en alguno...

NUEVO RECORD

Por lo visto, TODO PANTALLAS tiene un gran éxito y se lee hasta en correos, porque 25 días son muchos días.

Fco. Javier Cara (Almería)
Socio 105.

En el número 7 ya publicamos también el resguardo del envío de la revista a nuestro socio Francisco Javier. Pero de nuevo gracias a su colaboración tenemos una prueba de lo mal que funciona correos en determinadas zonas. Observad el matasellos de Madrid, a 29 de marzo del presente año. Pues bien, la revista llegó a Almería el 22 de abril: ¡25 días después! No en todos lados funciona igual de mal el servicio de correos, como lo prueba el hecho de que cada vez recibimos menos quejas en este sentido, pero lo de Almería es ya un escándalo: esto no beneficia a nadie.

CUATRO HERMANOS

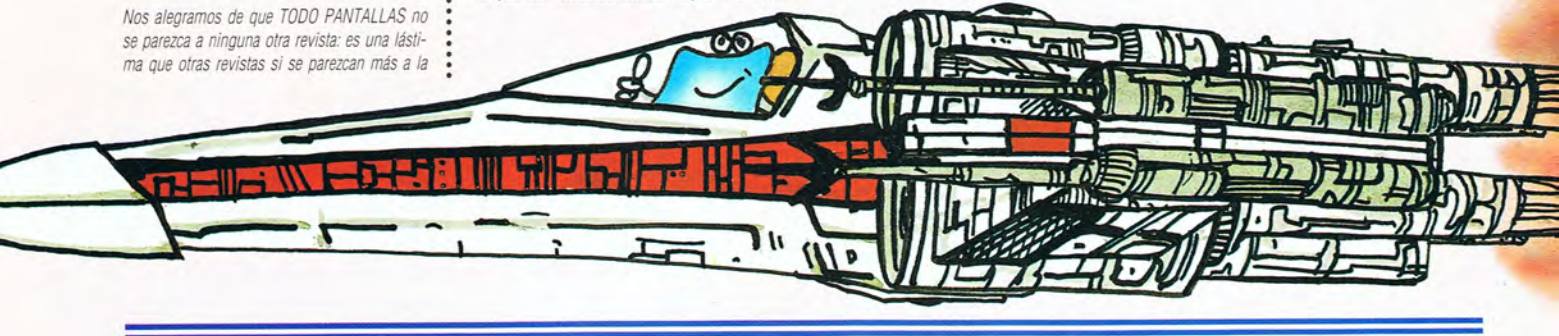
Hola, gente de TODO PANTALLAS. Os escribimos para deciros que podéis estar orgullosos, porque somos cuatro hermanos (tres chicos y una chica), y esta revista es la PRIMERA que nos gusta a los cuatro. Lo malo es que hay cola para leerla, pero que se le va a hacer. Entre el más mayor (yo), que tengo 19 años, y el más pequeño (15) mira que hay cuatro años de diferencia, pero cada uno tiene sus secciones favoritas y siempre hay motivos para comentarla después de haberla leído todos cada mes. Felicidades y ánimo.

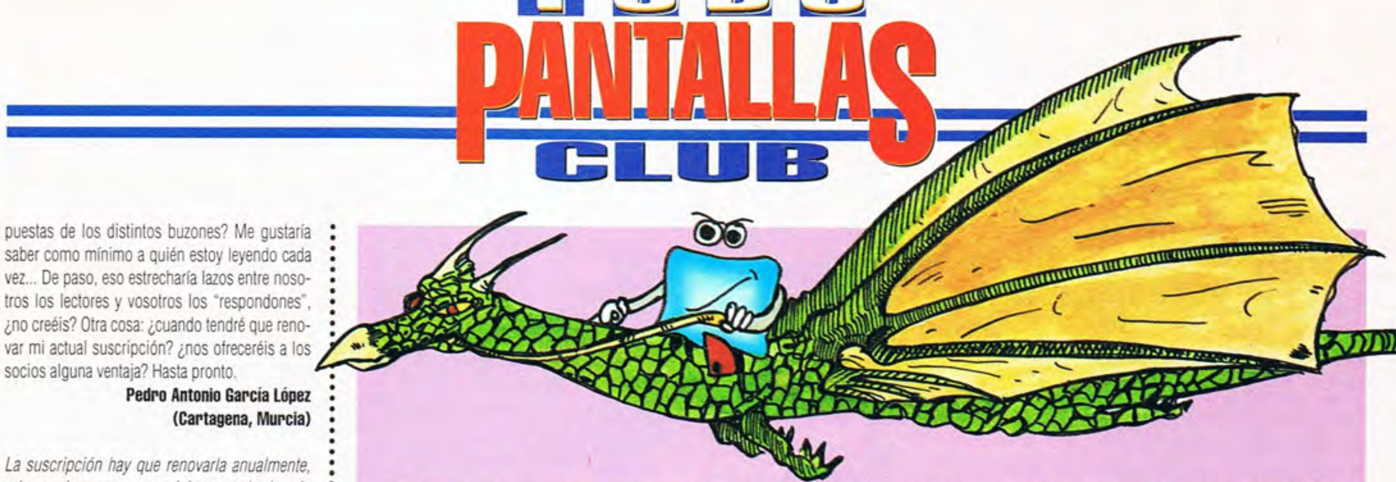
Hermanos Prado Alcántara (Bilbao)

Vaya, pues muchas gracias. Nos emociona el hecho de que os guste a los cuatro. Pero..., ¿no podríais comprar una cada uno? Así la leeríais a la vez, je je (es broma, hombre). TODO PANTALLAS suele gustar a un abanico de edad bastante amplio (desde 15 a 25 años es la media, pero constantemente recibimos cartas y suscripciones también de gente ¡de hasta 45 años!). Lógicamente no a todos les gusta por lo mismo: en cada casa hay sus preferencia, pero tampoco es la primera vez que nos comentan que en un mismo hogar la leen varios miembros de la familia. Eso nos mola. Estamos pensando en abrir una sección para el perico también.

¿QUIEN FIRMA LOS BUZONES?

Ya que en esta revista todos somos colegas ¿por qué no firmáis los artículos y las res-





puestas de los distintos buzones? Me gustaría saber como mínimo a quién estoy leyendo cada vez... De paso, eso estrecharía lazos entre nosotros los lectores y vosotros los "respondones", ¿no creéis? Otra cosa: ¿cuando tendré que renovar mi actual suscripción? ¿nos ofreceréis a los socios alguna ventaja? Hasta pronto.

Pedro Antonio García López
(Cartagena, Murcia)

La suscripción hay que renovarla anualmente, y los socios poco a poco irán gozando de más y más ventajas no solo a través de las páginas de la revista, sino también en los actos que organicemos. En cuanto al otro tema, normalmente los buzones son contestados por los coordinadores de sección (cada una tiene el suyo). Lo mismo pasa con los artículos que van sin firma. Si quieres saber quién escribe cada página solo tienes que mirar el coordinador de sección, que va indicado al principio de la misma. Como somos responsables y conscientes del enorme interés que despierta el tema, te diré que el coordinador del Club es Pantallito, pero el que te escribe no. Y para que te aclares aún más, todo lo anterior no siempre se cumple. Bueno, a veces sí. Espero haber aclarado todas tus dudas. Porque, ¿eras tú el de las dudas? ¿o era yo? uh...

RECUERDA: NO TE PIERDAS EL ESPECIAL DE VERANO DE TODO PANTALLAS. TE VAMOS A ENSEÑAR LO QUE ES UNA REVISTA ENTRETENIDA, DIVERTIDA, Y LLENA DE DIFERENTES CONTENIDOS ...¡Y REGALOS!

COLEGAS GUAYS

Hola gente! Nuestra opinión en dos palabras: TODO PANTALLAS ES LA MEJOR. Y la revista tiene que ser buena de verdad para que nosotros nos dignemos escribir una carta (somos un pelín gandules). En el número siete alucinamos con la carta de Vanessa Manzano, ya que dudábamos de que hubiese gente como nosotros (féminas, queremos decir). Bueno, la verdad es que nosotros dudamos de todo, porque vivimos en una pequeña pedanía dónde nosotros somos los únicos psicópatas del catch-on-deo, y que alucinan con todos los entretenimientos que esta revista propone. Mira si somos raros que ni vamos a la discoteca (no nos gusta). Donde esté un buen maratón de películas de video o un buen libro....

Antonio Ruiz Mateos/Eusebio Poveda Paredes
(Lorca, Murcia)

Agradezcamos a vuesas mercedes tan simpática epístola, y correspondamos con una modesta idea que a lo mejor os parece realmente interesante: si tan "aislados del mundanal ruido" os sentís, allá por Lorca, ¿por qué no solicitáis correspondencia con gente "Todo-Pantallera" de toda España? Quizás exista una pareja de mozas similar a vuesas mercedes, esperando con aburrimiento una propuesta de carteo, en cualquier otro lugar del país... Por probar no se pierde nada. Y la propuesta va para todos los lectores en general. ¡Usar el buzón!

SUSCRIPCIONES REGALO

Entre todos los que nos enviasteis el cupón central de OPINION sobre la revista del número 7 (abril) se han sorteado 10 carteles de cine. Han correspondido a: Sergio Pérez Cruz (Alcorcón, Madrid), Francisco Caravaca García (Murcia), José Eduardo Rubio Martínez (Madrid), Nacho Ibáñez Prados (Valencia), Jose Mari Martín Ciudad (Bermeo, Bizkaia), Miguel Perona Ponce (Valencia), Juan Arregui Vilchez (Málaga), Juan Evaristo Huete (Tarragona), Cristobal Raez Cazorla (Madrid), Vicente Eugenio Manzano Ortiz (Getafe, Madrid).

NOTA SOBRE LOS CUPONES

Si quieres enviar cupones de diferentes secciones (Cine, Cinemagia, BSO, etc.) puedes utilizar un mismo sobre para todos. Pero recuerda recortar y poner tus datos en cada cupón, pues al llegar a la redacción de TODO PANTALLAS cada uno es "desviado" hacia su sección. Recuerda que en todas las secciones hay sorteos cada mes, entre todos los cupones recibidos, aunque sólo tengan relleno el Top.

LA ESCUELA DEL OCIO DEL FUTURO

Qué se podría decir de una revista que lo tiene todo? Solo que sois únicos. Pregunta: ¿sabíais que "lúdico" en latín (ludus-ludi) significa "escuela"? Vosotros sois la escuela del ocio del futuro. Seguid así, no cambiéis. Un amigo.

José Juan Montiel Martínez
(Lorca, Murcia) Socio 199.

Oye, ¿cuanta gente de Lorca lee el TODO PANTALLAS? (busca por esta misma hoja). En cuanto a lo otro, en efecto. Nosotros somos escuela de saber estar, de lealtad a los amigos del trabajo, de compañerismo, de honradez, de... de... ¡demonios! ¡¿Quien ha sido el cretino que se ha vuelto a llevar mi pluma?! ¡Brfgs!

DE UN LECTOR A ALBERTO CRESPI

Consejo a **Alberto Crespi** (Barcelona): busca a un familiar, amigo o conocido que viva en una comunidad fiable o aislada del mundo, y pídele permiso para que te envíen la TODO PANTALLAS a su casa: en la próxima suscripción da su dirección.

David M. Cabal Inés (Oviedo)

En nombre de Alberto, gracias David.



CONTESTACIONES A LECTORES/SOCIOS

A DAVID SANCHEZ TAZA (ALBACETE):

Gracias por tus retratos de Pantallito, Se ha puesto muy contento y los ha colgado en la pared, junto a un trozo de pizza que conserva de recuerdo.

A ARANZAZU CASTELRUIZ SANCHEZ (TORRE DEL MAR, MALAGA):

Gracias a ti. Aunque ya te haya tocado un premio, sigue escribiéndonos: según el ordenador no serías el primer lector que consigue más de un premio en los sorteos en esta revista.

A SANTIAGO ARRANZ GONZALO (ZARAGOZA):

No falta espacio para el Top: solo se votan las diez secciones que más te gustan. El Top nos sirve para saber qué secciones gozan de la preferencia de los lectores, y así dedicarles más o menos páginas en el siguiente número, subsanando nuestros errores y corrigiendo los estilos. Gracias por leernos.

A MOISES GARCIA MARTINEZ (PUERTO REAL, CADIZ):

La publicación de esta respuesta te demostrará que realmente TODO PANTALLAS es "interactivamente mensual". Para ello siempre dejamos, en todas las secciones, los buzones y concursos para el último segundo, para dar el máximo tiempo de llegar a nuestra redacción a las cartas de nuestros lectores. La pena que nos embarga es no poder contestar a todos personalmente. Pero es que por ejemplo, este mes han llegado entre 200 y 300 cupones de este buzón tan solo...

A JAIME GOMEZ CAMINERO (JAEN):

Que más quisiéramos nosotros que poder aumentar el número de páginas! Pero eso nos obligaría a subir el precio (cosa que no queremos hacer), o a incluir más publicidad (¿te has dado cuenta de la poca que procuramos meter?). Ten en cuenta que nuestra revista es un producto realizado con mucho cariño: palpa la calidad del papel, admira la variedad de colores y tonalidades, saborea su exquisito bouquet (vaya, esto parece un anuncio de vinos). Por ahora nos contentamos con lo que hay. Muchas thanks por tu opinión.

A FRANCISCO FARGALLO (SANT FELIU DE GUIXOLS, GIRONA) Y JORGE MUÑOZ COVES (SOCIO 90):

La foto de **Carl Davis** estaba retocada porque la revista no se veía bien, pero es auténtica y está hecha por los colaboradores de nuestra triunfadora sección BSO, que en su faceta de miembros de la mayor asociación de coleccionismo y estudio de bandas sonoras de toda España (ABABS), se codean constantemente con los grandes compositores de todo el mundo del momento. Esa en concreto está tomada en Palma de Mallorca. Desconfiados...

A JOSE Mª. ALBA RODENAS (ALBACETE):

Mira, si siguen mangándote la revista del buzón, ¿por que no pones un cepo? Claro que procura avisar a tu familia antes, porque si no... Fuera bromas, parece ser que tu problema también lo tienen otro montón de lectores, y es una puñalada trapera. Prueba a hablar con el cartero, a ver si tiene la amabilidad de subírtelo a tu casa personalmente la próxima vez. A veces esto funciona, pero depende del carácter de este profesional: a menudo hay suerte y comprenden el problema, pero otras pasan de todo y se lavan las manos.

AL SOCIO NUMERO 201:

El histórico numero uno de TODO PANTALLAS lo podrás conseguir solicitándolo a la dirección de la revista: mira la página 54 del presente ejemplar. Si quieres hacerlo todavía más rápido, llama por teléfono. date prisa, porque cada vez hay más gente que solicita los números anteriores, por eso de completar la colección, y es previsible que de aquí a un tiempo acaben agotándose.



A MIGUEL ANGEL GARCIA QUESADA (VILLAJOYOSA, ALICANTE):

Nos puedes escribir como quieras: en los cupones, en folios aparte, en papel cuadriculado... Especialmente nos gustan las cartas escritas sobre billetes de diez mil pesetas. Es una manía que tenemos, je je je.

¡¡SUSCRIBETE!!



- C: "Parque Jurásico".
- TO: Cómo se hace un holograma (I).
- CM: Efectos Especiales: Reyes Abades.
- CM: El terror español.
- VJ: Super Star Wars.
- Rol: "Far West".
- Games: "Blood & Blow".



- C: Las jóvenes estrellas.
- TO: Cómo se hace un holograma (II).
- CM: "El libro de la selva".
- CM: Crea un hombre lobo (FX).
- Rol: "Universo".
- Games: "Golpe".
- Games: "Dungeons".



- C: "Kika".
- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (I).
- C: Clásicos ¿Por qué no?
- TO: Acciona.
- VJ: Juegos de películas.
- Rol: "Paranoia".
- Games: "Battle Masters".



- C: ¿Dónde están aquellos mocosos? (II).
- TO: Radioaficionados.
- TO: ¿Cómo se fabrica un dinosaurio robot?
- CM: "Los teleñecos".
- CM: "Wild Palms".
- Games: "Atmosfear".
- Games: "Hotel".



- CM: Walt Disney.
- CM: Especial "Star Wars".
- ABC del Rol.
- Rol: "Cyberpunk".
- Games: "President-Ly".



- C: Warner: toda la magia del cine (I).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TO: Multimedia e Interactivos.
- CM: Comics USA: los viejos superhéroes.
- Rol: "Killer, juego de Rol en vivo".



- C: "Gerónimo. Una leyenda".
- C: Warner: toda la magia del cine (II).
- BSO: El coleccionismo de Bandas Sonoras.
- TV: Indicativos.
- CM: "Phantasma. El pasaje del terror".
- CM: "La noche de los muertos vivientes".
- CM: "Bambi".
- VJ: "Alone in the Dark 2".
- Wargame: "Día D: Operación Overlord".

En TODO PANTALLAS tienes juntos, por el mismo precio, todos aquellos temas que más te interesan. Suscríbete rellenando el cupón que aparece adjunto en la revista.

Venta de números atrasados: Si te suscribes y quieres algún número atrasado te los ofrecemos a un precio especial de 350 ptas.

por Luis Guerrero



El pan y la sal

PRESUNTOS IMPLICADOS
(WEA)

Quinto disco del trio valenciano formado por **Soledad Giménez**, su hermano **Juan Luis** y **Nacho Mañó**. Es sin duda nuestra banda de "soul", que con su anterior "Ser de agua" ya llegó a lo más alto y se apuntó al carro de los grandes grupos españoles. La reciente maternidad de **Soledad** (una voz extraordinaria, la mejor del pop español) ha influído mucho en el contenido y en la forma: a la tierna y pegadiza melodía dedicada a su pequeña, el primer single "Mi pequeño tesoro", se añaden en la misma onda "Un día de abril" y "Siento vida", aunque en el resto de temas los versos, flores y estrellas son elementos básicos de un álbum cálido, muy positivo y lleno de poesía, que en estos tiempos de crisis ayuda al oyente a sentirse mucho mejor. Es difícil resistirse a la vitalidad de "Tu tierra y mis semillas" y "El misterio de lo cotidiano" o al piano de "Estrella", aunque hay varios temas que también servirían para próximos singles. La parte instrumental es impecable, conseguida en Londres gracias a la colaboración de varios músicos británicos. Un disco concebido en "estado de gracia" y que dará que hablar durante mucho tiempo. Junto con el de **Duncan Dhu**, de los discos más redondos y gratificantes del panorama nacional de los últimos meses.

¡Idiota!

LOS RONALDOS
(EMI-ODEON)

Tras de un paréntesis motivado por otros deberes (cine, etc.). **Los Ronaldos** se han lanzado a un quinto disco tan provocador y desenfadado como siempre, muy bailable y de gran variedad: rap, funk, rumba, alguna balada y como siempre las ideas claras y cierta agresividad que conecta con la gente joven. Más maduros pero todavía no adultos, agradarán a sus fans y añadirán otros. La portada, de impacto.

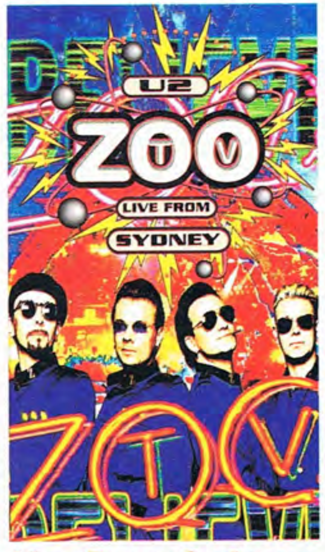


Piedras

DUNCAN DHU
(GASA)

¿Cuántos pensaban que **Mikel Erentxun** y **Diego Vasallo** no volverían a juntarse? Esta feliz reunión demuestra que están dispuestos a durar más que las piedras. Con su sonido fresco y sincero de siempre y más juntos que nunca, cantando a dúo en un par de canciones mágicas. Sus fans pueden confiar ciegamente en un disco muy completo que no muestra grandes diferencias del **Duncan Dhu** que conocíamos.





Live From Sydney

U2
(POLYGRAM VIDEO)

Como en el resto del mundo, en España la gira de **U2** del año pasado causó una verdadera conmoción: las entradas se agotaron con varios meses de antelación y hubo quienes llegaron a pagar más de 50.000 pesetas por una entrada. Ahora tenemos oportunidad de meter a **Bono** y su gente en nuestro televisor por menos de lo que vale el compact. Un vídeo dirigido por **David Mallet** (autor de clips de **Madonna, Whitney Houston, David Bowie** y otros grandes) con dos horas del concierto que tuvo lugar en Sydney el pasado 27 de Noviembre. Considerado uno de los más avanzados tecnológicamente, en él se utilizaron 28 cámaras, 36 monitores de video, 2 videowalls y los vatios suficientes para mantener 2.000 casas. Pura energía musical y una escenografía de lujo que sólo en Europa recaudó más de 1.000 millones de pesetas; a pesar de las polémicas que levantan sus miembros, muchos lo consideran el mejor grupo del mundo, con más de 50 millones de discos vendidos. La grabación recoge 22 canciones.

The Complete Video Collection

DAVID BOWIE
(PIONEER - LASERDISC)

Todos los videos de este mítico ídolo musical, desde 1972 hasta 1990; un total de 25 canciones, la mayoría de las cuales son inéditas o no han estado disponibles durante mucho tiempo. Desde temas clásicos como "Space Oddity", "Life On Mars", "Fashion" o "Heroes" hasta sus éxitos más recientes. Un buen material para conocer la trayectoria de un genio que ha evolucionado mucho.





(LP, MC, CD)

1 **Cantos gregorianos**
EMI ODEON

2 **El piano**
VIRGIN ESPAÑA

3 **El pan y la sal**
WARNER MUSIC

4 **Crash, Boom, Bang**
HISPAVOX

5 **The Division Bell**
EMI-ODEON

6 **Music Box**
CBS-SONY

7 **Mi tierra**
EPIC

8 **Piedras**
DRO

9 **August and Everything**
MCA

10 **So Far So Good**
POLYDOR-POLYGRAM

* Datos facilitados por AFIVE (23-4-94).

Tal y como os comentamos en otras partes de este número de TODO PANTALLAS, junio es un fantástico momento para hacer planes e intentar que aprovechemos a tope el verano que ya está encima. Dentro de esta "filosofía" de sacar el máximo rendimiento en todos los sentidos, la disponibilidad de más tiempo libre que en cualquier otra época del año, es especialmente propicia para profundizar (¡autoprofundizar!) en aquellos temas o materias culturales, científicas, etc., para las que no hemos tenido mucho tiempo (ni ganas) durante el resto del año. Dada la abundancia y diversidad de bibliografía, es fácil que nosotros mismos podamos diseñar una "estrategia" de acercamiento al tema que más pasión nos despierte. De esta manera, cuando acabes el verano no sólo te habrás divertido, sino que además habrás aumentado tu bagaje cultural casi sin darte cuenta, y sin necesidad de que nadie te obligue a estudiar ni pagar costosas academias. Para eso ya está el resto del año. Egiptología, determinados temas informáticos, parapsicología, imagen y sonido, ciencias, botánica... ¡Lo que sea! Las posibilidades son infinitas: ¿cual es tu tema? Ese sobre el que siempre has querido saber algo más, pero cómo no va incluido en los "planes de estudio" que hayas pasado en tu vida nunca te has planteado abordar...



Lector CD múltiple/láser disc

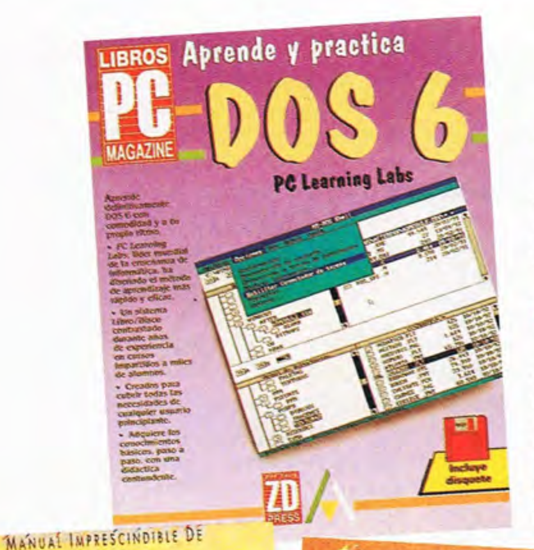
Las posibilidades de "perfeccionamiento" de nuestros equipos domésticos de audio y video cada día son mayores. Y esta noticia será de gran interés sin duda para los que gustan de estar a la vanguardia en estos temas. **PIONEER** ha presentado su reproductor CLD-M5, compatible con todos los formatos de discos CD, CDV y LD, y con los televisores de pantalla 16:9. Dispone de un mecanismo de lectura múltiple de 5 CD y CDV, permitiendo la lectura de un LD sin necesidad de descargar los CD.

Para los más "técnicos", el modelo CLD-M5 proporciona imágenes de gran calidad, con una resolución horizontal de 440 líneas. Dispone de conversor exclusivo Pioneer D/A DLC (conversión lineal directa) de 1 bit, con línea de impulsos de alta velocidad y densidad. Al tratarse de un equipo de última generación, incorpora la más sofisticada tecnología, como por ejemplo el control digital y automático de nivel, el sistema de exploración Intro Scan en las pistas de vídeo, y el sistema Hi-Life Scan en las pistas de audio. Presenta información multibilingüe en pantalla en los idiomas inglés, francés, alemán e italiano. Además, el equipo CLD-M5 presenta una serie de otras avanzadas prestaciones que lo transforman en uno de los equipos lectores de CD/LD mejores y más versátiles del mercado. Si en tu casa estáis pensando en comprar un video, quizás ha llegado el momento de consultar en vuestra tienda y decidirse ya por incorporaros a la tecnología Láser-Compact Disc, en vez de comprar otro cacharro que en dos años quede "atrasado". Recuerda que las cintas de video tal como las conocemos tienen los días contados...

Diccionario de fotografía y cine

La **Editorial Royal Books**, en su constante y extensa oferta para el aficionado al mundo del cine, ha publicado el libro **"Diccionario Fotografía y Cine"**. Primero de una colección de obras independientes, viene acompañado de un "Vocabulario Inglés-Español de Términos Técnicos", que junto a la parte anterior, no solo puede ser de interés para los profesionales de la fotografía y el cine, sino para cualquier estudioso o aficionado en general. Al fin y al cabo, cada día son más los tecnicismos y expresiones extranjeras que encontramos en revistas, libros, manuales de instrucciones, etc. Por otro lado encontramos un detallado y completo trato en los términos relacionados con la química de laboratorio. En definitiva, una obra de consulta interesante. **Luis de Madariaga. Colección Diccionarios. Editorial Royal Books. 277 páginas. P.V.P. 2.600 ptas.**





Aprender MS-DOS



Dentro del planteamiento de la introducción de estas páginas de TECNO OCIO, a todos los que tenéis ordenadores os sugerimos la posibilidad de aprovechar el verano para profundizar en algo tan fundamental como el MS-DOS. Muchas veces, problemas que nos parecen insalvables tienen una fácil solución simplemente conociendo un poco mejor el sistema operativo por el que se rige nuestro querido PC. Pero ahora no hace falta recurrir a costosas academias ni cursos (con las consiguientes imposiciones de horarios). Con la abundancia de bibliografía sobre el tema, ya podemos iniciarnos y profundizar en nuestros propios hogares, experimentando con nuestra propia máquina. **Anaya** ha hecho un esfuerzo editorial en este sentido, y ofrece tal variedad de posibilidades (de contenido y... económicas), que es difícil elegir qué libro utilizar adecuado a nuestros conocimientos. Por eso presentamos las principales características de algunos de ellos, en la esperanza de que cada usuario encuentre el más adecuado a sus necesidades y... bolsillo. Todos los libros expuestos abordan las versiones 6.0 y 6.2.

Guía de iniciación MS-DOS

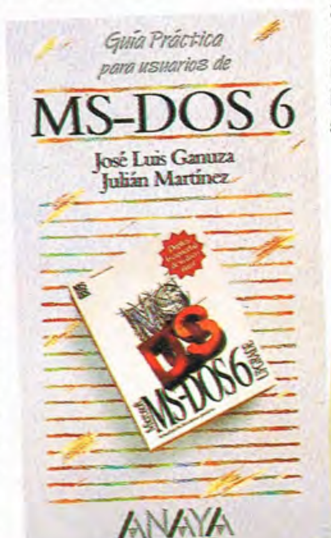
Recomendada para los que de verdad no tengáis ni repajolera idea de que es el sistema operativo, e intentando fijar la hora ya hayáis formateado tres veces sin querer vuestro disco duro. Bromas aparte, es la oferta más interesante para los que se acercan por PRIMERA VEZ no solo al MS-DOS, sino incluso al ordenador en general. Muy clara y sencilla, con numerosos ejemplos. Colección Guías de Iniciación. 224 páginas. P.V.P.: 900 Pts.

Guía práctica para usuarios MS-DOS

Es algo así como la versión siguiente al libro anterior. Para usuarios que ya tienen nociones del sistema operativo, pero necesitan profundizar un poco más, dentro de los temas esenciales. Sin embargo, la exposición de los temas es tan clara que tampoco deja de ser recomendable para los que empiezan. En definitiva, no defraudará a unos ni otros. Colección Guías Prácticas. 320 páginas. P.V.P.: 1.400 Pts.

Aprende y practica MS-DOS

Con este libro aprenderemos definitivamente a movernos con soltura en el sistema operativo. Pero no solo gracias a sus 552 páginas, llenas de descripciones de los comandos y posibilidades del MS-DOS. Este libro corresponde a una colección en la que se invita al lector a realizar un aprendizaje práctico, por medio de ejercicios y ejemplos: para ello viene acompañado de un disquete con todo lo necesario para realizar estos ejercicios e ir evaluando nuestros conocimientos. Muy interesante para los usuarios, nivel principiante-medio, que deseen sacar el máximo partido. Colección Anaya Multimedia/PC Magazine. 552 páginas. P.V.P.: 3.600 pts.



Manual imprescindible de MS-DOS

Similar al anterior, pero sin disquete de aprendizaje. Esto viene compensado con el detalle exhaustivo de los pasos a dar en cada ejemplo. Este libro es el que recomendamos a usuarios de las versiones anteriores que quieran conocer especialmente las nuevas posibilidades de la versión 6.0 y 6.2 (Anti-Virus, Double-Space...). Colección Manuales Imprescindibles. 360 Páginas. P.V.P.: 3.600 pts.

Guía de Van Wolverton DOS 6 / el libro del MS-DOS

"La piedra angular de su biblioteca de informática". Así se podría definir estos libros. Hemos unido los dos en una reseña porque juntos constituyen la oferta más profesional para profundizar en el sistema operativo. Los más "severos" en cuanto a actualidad y tratamiento -¡y extensión!- de contenidos. Sin duda, para los usuarios más avanzados, y que quieren sacar TODO el partido (que es mucho sacar) al MS-DOS 6.0 y 6.2. Pese a su volumen, claros y llenos de ejemplos. GUIA DE VAN WOLVERTON DOS 6. Colección Informática Personal y Profesional. 224 páginas. P.V.P.: 3.090 pts. EL LIBRO DEL MS-DOS. Colección Anaya Multimedia/Microsoft Press. 702 páginas. P.V.P.: 5.495 Pts.



Por Sergio Navarro Arriola

Ha llegado el momento de hablar claro. En este número de Cinemagia reafirmamos nuestro carácter abierto a las opiniones de todos los lectores, y nuestra antipatía visceral a los que dicen que "entienden" de nuestros temas y géneros favoritos, sin tener ni papa de interés en realidad por los mismos: teóricos, psicólogos, críticos, educadores, etc., que se permiten aconsejar lo qué debemos ver o no, y lo que es "bueno o malo" para nuestra delicada mente. Otro caso distinto es el de los niños pequeños, evidentemente. ¡Se acabó! Solo cada persona puede decir lo que le gusta o no. Y el que diga que algo es "bueno o malo" que explique por qué.

En este número, aparte de la reivindicación de marras, tenemos un poco de todo: el archi-anunciado artículo sobre el "Merchandising Star Wars", el anuncio de la salida en video de "Army of Darkness" (¡Aleluya, hermanos!), un artículo sobre los 4 Fantásticos, mucho Flash, y nuestro Buzón, Intercomunicador y Concurso Cinemagia habituales. Ah, y una mini entrevista con Gustavo y Gonso: al fin y al cabo ellos también pertenecen a Cinemagia, ¿no? Recuerda no mojar tu ejemplar de TODO PANTALLAS, que no le dé la luz, y sobre todo, SOBRE TODO, que no coma nada después de la medianoche. Quedas avisado.

NOTICIAS

Para hacerse la boca agua

Es alucinante la cantidad de remakes, segundas partes, y demás secuelas que el aficionado puede conocer se están preparando, o ya en fase de montaje ó postproducción. Desde luego, aunque ahora haya sequía en las pantallas, nos podemos consolar con la siguiente lista:

INTERESANTES, PENDIENTES DE ESTRENO EN USA Y/O ESPAÑA: **"Entrevista con un vampiro"**, **"Eclipse Total"** (¿hombres lobos policía? ¡Guauu!), **"Frankenstein"**, **"Pacto de sangre 2"**, **"Ghost in the Machine"**, **"20.000 leguas de viaje submarino"** (de **Didier Pourcel**: primera película de actores reales y escenarios totalmente virtuales).

RUMORES Y RODAJES EN MARCHA: **"Dracula 2: la muerte de Van Helsing"** (**F.F. Coppola**), **"Virus"** (**Gale Ann Hurd**), **"Temblores 2"** (**Ron Underwood**), **"El cortador de césped 2"** (**Farhad Mann**), **"La caída de la casa Usher"** (¡**Tim Burton**!), **"La momia"** (**Joe Dante** ó **Anthony Hickox**, no se ponen de acuerdo), **"Vampire in Brooklyn"** (con **Eddie Murphie**, y dirigida por **Wes Craven**), **"Darkman 2"** (**Bradford May**), **"Alien 4"** (no se sabe el director ni el argumento: mutismo total; pero es seguro que la FOX trabaja en ella), **"El día de la bestia"** (**Alex de la Iglesia**), **"Ghoulies 4"**, y... ¡**"Godzilla"**! ¿QUIEN DIJO QUE ERA LA ULTIMA?

OTRAS EN FASE DE PREPRODUCCION: **"Halloween VI"**, **"Aullidos VII"**, **"Las colinas tienen ojos III"**, **"Los chicos del maíz III"**,

Y EL TRISTE BROCHE DE ORO: **Paul Verhoeven** ha declarado tajantemente que, con toda seguridad NO dirigirá la segunda parte de **"Desafío Total"**. ¡Oh! Así se acaban todos los rumores al respecto.

Gustavo y Gonso visitaron España

Con motivo del lanzamiento en video de su largometraje **"Los Teleñecos van a Hollywood"** (del que daremos buena cuenta en nuestro próximo número), los populares personajes estuvieron en nuestro país. Debido al gran éxito de la entrevista publicada en el número 4 de TODO PANTALLAS, nuestro coordinador de sección estuvo con ellos a su paso por Madrid, y conversaron ampliamente:

Gustavo: Sigue existiendo gente que tiene un extraño concepto de su sentido de lo que es "hacerse adulto". Por cierto: ¿en esta ciudad tienen bocatas de moscas?

SNA: ¿Eh?

Gonso: No le hagas caso, lleva hambriento desde que salió de su charca. Lo que quiere decir es que todo el mundo, si le preguntas -a solas- si sigue conservando los sueños, sentido del humor, imaginación, etc., de su juventud te contestan que sí. ¡Pero luego se avergüenzan de reconocerlo en público!

Gustavo: Exacto. Por eso nuestras películas y espectáculos son para gente de todas las edades, pero sólo aptas para los adultos que hayan superado ese sentido del ridículo... ¡tan ridículo! Bueno, ¿pero hay bocatas de moscas o no? ¡Mis primos del estanque de El Retiro me dijeron que sí...!

Gonso: A la gente le iría mejor si no fuesen tan de "adultos" por la vida. Hay que disfrutar y conservar lo divertido del niño que hay en cada uno...

Estos y otros filosóficos temas llenaron la conversación. Llegados directamente desde Nueva York, **Gustavo** y **Gonso** recorrieron algunos de los lugares más típicos de Madrid, como el Palacio de Oriente y la Plaza Mayor, donde disfrutaron de la hospitalidad española. Al final **Gustavo** se quedó sin el bocata de moscas, pero con su habitual sentido práctico, y dando muestras de la profunda inteligencia y buen hacer que lo convirtieron en líder de **Los Teleñecos**, dijo al subir al avión de vuelta: "No me importa haberme quedado sin bocata de moscas. ¡Cielos, los de calamares son deliciosos!".





Y en junio hace...:

- 12 años: estreno de **"Poltergeist"** (4-VI-1982).
- 45 años: nacimiento de **Robert-Freddy-Englund** (6-VI-1949).
- 10 años: estreno de **"Gremlins"** (8-VI-1984).
- 56 años: nacimiento de **Paul Naschy** (9-VI-1938).
- 41 años: estreno de **"El monstruo de tiempos remotos"** (13-VI-1953).
- 26 años: estreno de **"La semilla del diablo"** (14-VI-1968).
- 34 años: estreno de **"Psicosis"** (16-VI-1960).
- 40 años: estreno de **"La humanidad en peligro"** (19-VI-1954).
- 138 años: nacimiento de Sir **H. Rider Haggard** (22-VI-1856).
- 88 años: nacimiento de **Billy Wilder** (22-VI-1906).





- 5 años: estreno de **"Batman"** (23-VI-1989).
- 90 años: nacimiento de **Peter Lorre** (26-VI-1904).
- 19 años: fallecimiento de **Rod Serling** (28-VI-1975).
- 83 años: nacimiento de **Bernard Hermann** (29-VI-1911).

Flash (pero no Gordon)

- Los Trekkies alemanes están de enhorabuena. En Alemania se organizó la **"Semana Star Trek"**, con acontecimientos por todo el país. A ello contribuyó la organización del canal de televisión **Sat I**, con programación continuada en torno al tema, exposiciones por todas las ciudades, publicaciones, fiestas, etc. El resultado: todo lo "Trek" se ha puesto increíblemente de moda, y las televisiones luchan por reponer cualquiera de las partes cinematográficas o temporadas de los episodios de la saga.
- En Junio ya, y el Festival de Cine de Madrid (**Imagfic**), sin celebrarse. Pero nos negamos a creer que sea el final del que en tiempos fue centro de reunión de todos los aficionados al fantástico de la capital, el Festival que logró reunir en su día a gente como **Vincent Price**, **Roger Corman**, **H.R. Giger**, **Forrest J. Ackerman**, **Gary Kurtz** o **Jim Henson** (entre otros muchos que han pasado estos años). Como siempre, todos los implicados niegan no haber concedido las ayudas pertinentes (Ministerio de Cultura, Comunidad de Madrid), y los organizadores esgrimen cuestiones económicas. Y mientras, el aficionado en la calle. Esperamos que lleguen soluciones y que por lo menos para el Otoño se pueda celebrar...



- **Norma** ha comenzado la edición de otra miniserie sobre los amigos preferidos de Ripley: **"Aliens: Mutación"**, de Ian **Edginton** y **Will Simpson**. Ahora la acción transcurre en una estación colonial donde a uno de los científicos le han entrado aires de grandeza, y cuyo deseo es investigar al máximo las posibilidades de la perfección genética en los Aliens: y para ello, nada mejor que trabajar con cobayas humanas. Cuatro entregas a un precio más que asequible: 225 ptas.
- **CIC** ha anunciado oficialmente la fecha del lanzamiento en video de **"Parque Jurásico"**: octubre de este mismo año. Habiendo recaudado más de 880 millones de dólares en las taquillas de todo el mundo hasta la fecha, es seguro que se convertirá en el video más vendido del próximo invierno, junto al anunciado **"Blancanieves y los siete enanitos"**.
- La frase del mes: "Ahora bien, adoro el cine comercial ya que, por lo general, trata de no aburrir (...). Espero ser asquerosamente comercial y que me insulten los críticos de élite" (**Alex de la Iglesia**, en Fantastic M.).

C/M TOP

MAS VOTADOS

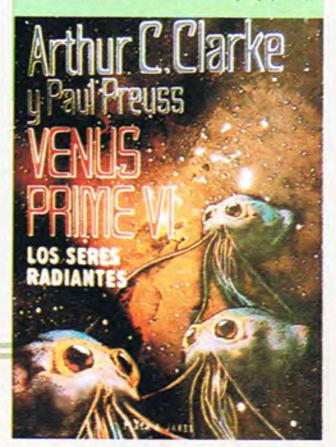
1. La guerra de las galaxias (=)
2. El imperio contraataca (=)
3. Alien (=)
4. Terminator 2 (=)
5. Aliens (=)
6. Blade Runner (+)
7. Terminator (+)
8. 2001: una odisea en el espacio (+)
9. El retorno del jedi (-)
10. Posesión infernal (+)

(=: se mantiene igual; +: sube; -: baja)

COMENTARIO AL TOP: ¡Vaya! Los primeros puestos se afianzan cada mes más, aunque **"La guerra de las galaxias"** sigue totalmente inalcanzable en la suma de puntos. Tímidamente, pero sin decaer, **"Blade Runner"**, **"Terminator"** y **"2.001..."** siguen escalando: ¿tendrán algo que ver las cartas de los lectores a los buzones? **"Akira"** se sale de la tabla, y **"El retorno del Jedi"** sigue bajando. Y como sorpresa, aparece furiosa **"Posesión infernal"**.

Sorteo Cupon Cinemagia

En el sorteo entre todos los lectores que nos remitieron el cupón central de esta sección correspondiente al número 7, ha resultado ganador **Victor Manuel López Méndez** (Santander). En breve recibirás en tu domicilio el libro de **Arthur C. Clarke "Venus Prime VI: los seres radiantes"**. Enviarnos vuestra opinión, sugerencias, top, etc., sobre esta sección, y este mes participaréis en el sorteo de la película en video VHS **"Amityville 1992"** (ver página 51). Recuerda que además también puedes jugar en nuestro concurso de la página 70 (Concurso Cinemagia 9) y ganar una camiseta de **"Dragon Ball Z"** (o de paso, el concurso trimestral correspondiente a abril, mayo y junio).



LA PATRULLA-X: ¡MUTANTES AL PODER!

La Patrulla-X: 30 años X-traordinarios

Una serie de éxito en la **FOX**, más de diez colecciones mutantes en curso (sin contar novelas gráficas, prestigios y series limitadas), tiradas millonarias y miles de fans incondicionales en todo el mundo avalan al supergrupo más famoso y atormentado de todos los tiempos.

La Patrulla-X lleva más de quince años en la cima, creando nuevos adictos, transformando un puñado de viñetas coloreadas en un universo coherente y apasionante.

Hoy por hoy, **La Patrulla-X** se ha convertido en el estandarte de la Marvel (con permiso de cierto trepamuros) y los más de doscientos personajes nacidos en sus páginas y el puñado de colecciones regulares que protagonizan podrían por sí solos formar un sello editorial independiente.

Pero no siempre ha sido así...

"Al principio de todo estaban Stan y Jack..."

Cuando **Stan Lee** y **Jack "King" Kirby** se pusieron a trabajar en un nuevo grupo de superseres por encargo del editor de **Marvel Comics, Martin Goodman**, ya habían co-creado una larga serie de éxitos para la compañía: Los Cuatro Fantásticos, El Increíble Hulk, Thor, Los Vengadores... (en realidad, para entonces, **Lee** y **Kirby** habían creado la **Marvel** tal y como la conocemos).

Así que el punto de partida de **Stan Lee** era: "¿Qué puedo hacer que no haya hecho ya?"

La solución llegó en un relámpago de inspiración: "¡Todo lo que tenía que hacer era dar con UNA explicación que funcionara para todos!"

Lee encontró esta explicación en las mutaciones: "Todos sabemos que las mutaciones existen. ¡Hay árboles mutados, flores, animales, peces, gusanos! Nadie sabe cuál es la causa de las mutaciones; sólo ocurren. Es uno de los pequeños secretos mejor guardados de la naturaleza. ¡Y si era lo bastante bueno para la Madre Naturaleza, era lo bastante bueno para mí!"

Una vez sentadas las bases "científicas", **Lee** y **Kirby** se dedicaron a la construcción de los miembros del nuevo grupo.

Dado que la colección estaría protagonizada por adolescentes, la idea de reunirlos a todos en una escuela surgió de forma natural: La legendaria Escuela de Charles Xavier para Jóvenes Talentos abría sus puertas en algún lugar en los alrededores de Salem Center el mes de septiembre de 1963.

Pocos sabían que bajo esa apariencia de internado de niños pijos las entrañas de la venerable mansión escondían una Sala del Peli-

gro (idea de **Kirby**) donde el propio Xavier (una de las mentes más poderosas del planeta) educaba a sus alumnos desde una silla de ruedas en el control de sus habilidades mutantes.

El primero en entrar, el Hombre X por excelencia, sería Scott Summers: huérfano, introvertido e incapaz de controlar sus rayos ópticos, Cíclope era el paradigma de héroe marveliano.

A Scott le siguieron Warren K. Worthington III (Angel), Bobby Drake (el Hombre de Hielo, "una copia negativa de la Antorcha Humana", según **Lee**), Hank McCoy (la Bestia) y Jean Grey (la Chica Maravillosa: "Odiaba el nombre, pero no se me ocurrió nada mejor", se disculpa **Lee**).

Pero ¿qué es realmente lo que hace de este equipo de héroes algo único?, ¿qué es lo que les diferencia del resto de supergrupos más o menos convencionales?.

Para empezar, su implicación con los problemas sociales, políticos y culturales que convulsionaban el mundo durante la época en la que apareció (la Guerra Fría, Vietnam, el asesinato de Kennedy, los disturbios raciales, el auge del feminismo...) determinaron la orientación de la serie hacia la rebeldía y la marginación, exasperando aún más la larga lista de complejos, problemas y angustias vitales que habían sido la marca de fábrica de Spiderman: como la Doom Patrol de Arnold Drake, **La Patrulla-X** presenta a un conjunto de seres extraños y malditos precisamente por ser diferentes.

En cualquier caso, **Stan Lee** guionizó los primeros 19 números de The Uncanny X-Men, mientras que el genio de **Jack Kirby** le acompañó durante algunos menos.

En todo este tiempo, aunque se sentaron las bases de la colección y se crearon algunos de los villanos mas emblemáticos, como Magneto, los Centinelas o la Hermandad de Mutantes Diabólicos, no supieron aprovechar el potencial de la serie que, por otro lado, distaba de ser el éxito de ventas que todos esperaban.





La caida de los mutantes

Tras un número de **Alex Toth, Werner Roth** se convirtió en el dibujante de la serie hasta 1969, con algunos números intercalados de **Jack Sparling, Barry Smith, Jim Steranko, Don Heck, Ross Andru, Dan Adkins** y **George Tuska**.

En el número 21 **Roy Thomas** se hace cargo del guión e introduce algunas novedades (nuevos personajes, uniformes individualizados...).

Después de escribir el guión del número 43 cede su puesto a **Gary Friedrich**, aunque regresaría en mayo del 69.

Más tarde se le une Neal Adams, un veinteañero que atravesaba un momento de auténtica inspiración, inaugurando una etapa de innovaciones estéticas y narrativas que marcarían un hito no sólo en las colecciones de mutantes, sino en las sucesivas generaciones de dibujantes de comic-books.

Sin embargo esto no sirvió para que las ventas mejorasen: tras el número 66, la serie fue cancelada (marzo de 1970).

Entre 1970 y 1975 (del número 67 al 94) la colección regular dejó de publicarse, si bien continuaría a base de reeditar los primeros números (del 1 al 66).

Los personajes se mantenían activos gracias a fulgurantes apariciones en otras series (Ka Zar, Marvel Tales, Amazing Adventures).

Mientras tanto, se trabajaba en la reaparición...

En 1970, varios meses después del cierre de la colección, **Roy Thomas** propuso la idea de reiniciarla, renovan-



do completamente el grupo introduciendo nuevos personajes que complementaran a los antiguos.

Aunque en el 73 volvió a considerarse esta posibilidad, no fue hasta marzo de 1975, dos meses después de la publicación del número 93, cuando aparece el Giant Size X-Men nº 1, titulado "Second Genesis" (números 1 y 2 de **La Patrulla X** de **Forum**, editados en mayo de 1985).

Los mutantes tendrían una segunda oportunidad y, desde luego, no la iban a desaprovechar.

La gran x-plosión

Roy Thomas cedió el guión de este número especial a **Len Wein**, mientras que **Dave Cockrum** se encargó del dibujo.

El Giant Size X-Men nº 1 sería la presentación de los nuevos miembros del grupo: Xavier localiza un mutante increíblemente poderoso en la perdida isla de Krakoa. Al llegar, la Patrulla-X descubre que el mutante es la propia isla. Para rescatar a los Hombres-X capturados por Krakoa, el profesor Xavier contacta con nuevos pupilos, cada uno de una nacionalidad diferente:

Kurt Wagner (Rondador Nocturno, alemán), un acróbata teleportador; Sean Cassidy (Banshee, irlandés), con un grito sónico devastador; Ororo Munroe (Tormenta), una diosa africana capaz de controlar los elementos; en Japón, Shiro Yoshida (Fuego Solar); en Rusia, Piotr Nikolevich Rasputin (Coloso) que puede transformar su carne en acero orgánico; en USA James Proudstar (Ave de Trueno), de fuerza y velocidad sobrehumanas y, por último, pero no menos importante, un retaco canadiense con tendencias homicidas al que sus amigos suelen llamar Logan, aunque es más conocido como Lobezno.

Tras esta espectacular reaparición la colección se reanudaría en el número 94, con fecha de cubierta de Agosto de 1975. Junto a **Len Wein** figuraba el nombre de un guionista inglés que llevaba tres años trabajando para Marvel y que se convertiría en el guionista fijo de la serie y en uno de los principales responsables de su enorme popularidad: **Chris Claremont**.

The Uncanny X-Men deja de ser bimensual en 1978; a partir de aquí, la ascensión es vertiginosa. **Louise Simonson**, directora de la colección durante varios años afirmaba en 1985: "**La Patrulla-X** es increíble. No sabemos qué hizo disparar su éxito de ventas y, ahora, no sabemos cuándo puede detenerse".

El secreto quizá resida en un guionista con un buen olfato comercial, un look de aventuras a gran escala, una compleja red de subtramas hábilmente entremezcladas y sagas interminables protagonizadas por personajes atractivos, con el sádico de **Claremont** exprimiendo al máximo sus traumas y los lugares más oscuros de sus almas.

Sin embargo, **Claremont** y sus retoños no habrían podido recorrer ni la mitad del camino hasta la cima de no ser por el excelente tratamiento gráfico que han recibido durante la mayor parte de estos 300 números.

Después del brillante trabajo de **Kirby** y **Neal Adams** en la primera época y la discutida -pero decisiva- aportación de **Dave Cockrum** en los primeros números de la tercera etapa, la colección pasa a manos de un **John Byrne** en su mejor momento (la saga de Fénix Oscura es espécialmente recordada, aunque todos sus números son ya clásicos).

La línea clara de **Paul Smith** conseguiría que todos dejásemos de añorar a **Byrne,** iniciando otra etapa de gloria (el final de la saga del Nido, los Starjammers, los Morlocks, Mente Maestra...).

John Romita Jr no está a la altura de sus predecesores, pero aún podemos deleitarnos con los números sueltos de **Rick Leonardi** y **Alan Davis** y

con los alucinantes anuales de **Barry Windsor-Smith** (todos ellos obras maestras) y **Arthur Adams**, un aprendiz de **Michael Golden** que se convertiría en el precursor de una nueva generación de dibujantes de los que ya hablamos hace unos meses.

En el número 256 de The Uncanny X-Men (número 100 de **Forum**), **Jim Lee** sustituye a **Marc Silvestri** en los lápices, como prólogo a una serie de cambios decisivos en el futuro de la colección.

Con **Jim Lee** (fijo desde el número 267) levantando pasiones, **Claremont** deja un poco de lado los soliloquios psicoanalíticos de antaño y se centra más en la pura aventura, creando algunos números realmente espectaculares, tanto en dibujo como en ritmo narrativo.

Las ventas suben hasta límites insospechados y la **Marvel** decide ampliar el Universo mutante (ya de por sí superpoblado con colecciones paralelas como Factor-X, Los Nuevos Mutantes, Lobezno, Excalibur o -más adelante- X-Force) editando otra colección que se llamaría solamente X-Men, cuyo primer número batió todos los récords al vender más de ocho millones de ejemplares (el dibujante era, por supuesto, **Jim Lee**).

Tanta armonía y felicidad no podía durar, así que **Claremont**, harto de tanto mangoneo editorial, dimite. Habían sido casi 200 números, durante 19 años ininterrumpidos al frente de la colección.

Su último número (el 3 de X-Men) es un espléndido canto de cisne: la muerte de Magneto, el fin de una época.

Las sorpresas no se acaban con la deserción de **Claremont**: a sustituirle llega...¡el mismísimo **John Byrne**, que había jurado no volver jamás a los mutantes!.

Pero no aguantará mucho, como **Jim Lee**, que recoge sus cotizadísimos lápices y se monta un sello editorial por su cuenta con unos cuantos amigos: **Image Comics.**

Los últimos meses han sido, cuanto menos, difíciles para una Patrulla-X que se ha quedado huérfana: **Andy Kubert, Brandon Peterson, Art Thibert**, apenas llegan a pálidas sombras de **Jim Lee,** y **Fabian Nicieza** y **Scott Lobdell** aún no han logrado borrar el recuerdo de **Claremont**, aunque con la celebración de los 30 años del grupo se anuncian muchas sorpresas, como la reaparición de Magneto, la boda de Jean y Cíclope, algunas muertes, cambios de bando inesperados, nuevas colecciones (X-Men 2099, Generación X) y series limitadas de los personajes más populares (Dientes de Sable, Gambito).

Un dato esperanzador para el fandom son los altos índices de audiencia que está consiguiendo la serie de dibujos de la **FOX** producida por **Larry Houston** para **Sabam Entertainment**, en la que se ha puesto especial cuidado en no traicionar los más de treinta años de historia y continuidad del cómic y cuyo éxito ha dado un nuevo impulso a todas las formas inimaginables de merchandising del grupo: ya no basta con los posters, las camisetas o las trading-cards; un verdadero fanático de **La Patrulla-X** no puede pasarse sin los muñecos de sus personajes favoritos, o los vídeos, los relojes, los pins, los juegos de ordenador, la línea de ropa diseñada exclusivamente para los alumnos de Xavier o incluso las pizzas de los X-Men, con todos los ingredientes necesarios para crecer como un verdadero mutante.

Mientras tanto, en España, la pregunta es ¡¿Por qué oscuras razones no emite **Tele-5** los capítulos de la serie que ha comprado -y anunciado- ?!.

Pero esa, es otra historia...

NATALIA MONTES



STAR WARS

Merchandising (I)





Para comprender el fenómeno del Merchandising "Star Wars"

En el número 5 de TODO PANTALLAS presentábamos nuestro "Especial Star Wars": una saga que este pasado mes de mayo ha cumplido 17 años desde su nacimiento. Y si el aficionado echa un vistazo al mercado actual de productos basados en el mundo del cine (podría ser una definición casera de "Merchandising"), resulta que pese al tiempo transcurrido nuestra epopeya espacial preferida está más viva que nunca. No es la primera vez que una saga o película genera una buena cantidad de productos posteriores. Pero estamos hablando de un mercado específico, de un fenómeno comercial, que genera miles de millones de pesetas cada año, de forma imparable. Solamente **"Star Trek"** podría superarla en este sentido.

Pero, ¿cuál es el secreto que permite a la Factoría **Lucas**, de forma incombustible, seguir ganando beneficios año tras año a base de productos extraídos del material de tan sólo tres películas? Al margen de la importancia de la saga, del impacto que causó en su momento, etc., todo ello ya desarrollado en el mencionado artículo, hemos querido buscar unas causas concretas que justifiquen ese apogeo actual, renacido, de todo lo relacionado con el universo **"Star Wars"**.

Y el primer factor que se nos ocurre es que los fans de **"La guerra de las galaxias"** que la vieron fascinados en su estreno de 1977, cuando eran más pequeños (entre 8 y 16 años), hoy en día ya son adultos que obviamente gozan de un cierto poder adquisitivo. Y pese a los años transcurridos, los que realmente pasaron horas de su infancia imitando las aventuras de Luke, Leia ó Han, e incorporaron todo el universo de **"La guerra..."** a su propio mundo infantil, ahora no les importa seguir adquiriendo ciertos productos, ya no solo por mero capricho, sino incluso para regalárselos a sus propios hijos.

Por otro lado, el punto anterior no sería factible si no hubiese existido desde el primer día una intencionalidad de desarrollar y perseguir cualquier beneficio extraible por comercialización de productos basados en la saga; recordemos que nuestro admirado y astuto **George Lucas** se aseguró en su contrato un porcentaje de todo el merchandising que se vendiese a partir del estreno de su obra. ¡Eso es tener visión de futuro! Por todo ello, se comprende perfectamente que tanto **Lucasfilms Ltd.** como la **Fox**, y todas las compañías filiales implicadas, preparen con mimo y como si de una estratégica operación militar se tratase todos los aniversarios posteriores (y realizables) relacionados con las tres películas que componen la saga. En Estados Unidos, con ocasión de los décimos aniversarios respectivos del estreno de **"La guerra..."** (25-mayo-1977), de **"El imperio contraataca"** (25-mayo-1980) ó de **"El retorno del Jedi"** (25-mayo-1983) se organizaron grandes eventos, publicaciones especiales conmemorativas, convenciones, programas de televisión, inauguración de atracciones relacionadas (**"Star Tours"**) en los Parques **Disney**, e in-







cluso seminarios y charlas por algunas universidades del país.

Y a su vez, los dos puntos anteriores (los fans en su día siguen siéndolo hoy, y actualización continua del "material de culto") producen un efecto boomerang que repercute en el nacimiento continuo de nuevas generaciones de admiradores; más jóvenes, pero que han recogido el testigo incluso con el mismo entusiasmo con que en su día se recibió el estreno de este universo temático.

Lógicamente, esto nos conduce de nuevo al mercado: es la ley de la oferta y la demanda. Más demanda, más productos. La inauguración constante de atracciones basadas en **"La guerra..."** ya no sólo en USA, sino en todo Parque Temático de atracciones del mundo, el estreno de series de televisión (**"Ewoks"** y **"Droids"**), las nuevas historias en comics y libros, o la abundancia actual de videojuegos **"Star Wars"** en cualquier soporte lúdico informático de nuevo impulsan todo el sistema para completar el círculo.

Y como broche final a todo lo expuesto, el anuncio reciente por parte de **George Lucas** de su intención de estrenar la continuación de la saga en mayo de 1997: coincidiendo con el 20 aniversario. ¿Casualidad? No, en el universo comercial de **"Star Wars"** no hay lugar para las casualidades.

Un Universo... de productos

Si un aficionado lograse reunir todos los miles de productos relacionados con **"Star Wars"**, podemos afirmar sin equivocarnos que necesitaría un par de casas (grandes) para guardarlos. Desde el mismo 1977 toda la imaginería de este universo -que no es poca-, no ha cesado de manar en forma de todo lo vendible/comprable: y ya no nos referimos sólo a juguetes, pastelitos o la banda sonora (por cierto, sigue siendo la más vendida de la historia del cine: más de tres millones de copias).

Los verdaderos coleccionistas **"Star Wars"** disponen de un stock inagotable de productos: figuras (de todos los tipos y tamaños), robots y androides (incluso reales), maquetas y vehículos, parches para la ropa, insignias, prendas de vestir (desde cinturones hasta gorras, pasando por camisas "de Luke", camisetas, zapatillas y deportivos), los trajes de los personajes (todas las tallas, y se venden desde el vestido de la princesa Leia en la entrega de medallas del final de **"La guerra..."**, hasta el traje del almirante Ackbar, pasando por armaduras de plástico de los soldados imperiales), libros, cuadernos de actividades y juegos infantiles, juegos de rol (y todos los complementos necesarios, claro), monedas, platos, jarras, juegos de vasos y cerámicas, juegos de cartas, relojes (de pulsera y de pared), pins, anillos, comics, diapositivas, cosméticos (sí, colonia, champú de baño, jabón, bolsas de aseo, etc), máscaras, fanzines, videos (no sólo las películas, claro, sino también los "Cómo se hizo", y una gran variedad de documentales sobre la saga), juegos electrónicos de bolsillo y mesa (antes del boum de los ordenadores y las consolas), videojuegos, puzzles, pistolas y demás armas (de plástico, hombre), tarjetas de navidad y de felicitación, cereales, batidos, cometas...

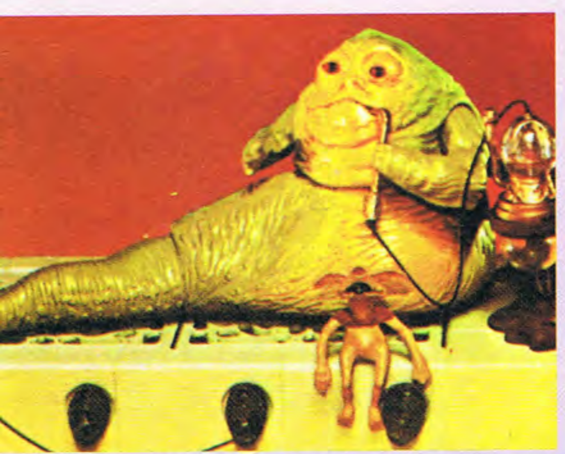
¿Te parece poco todo lo anterior? Pues en la mayoría de ejemplos expuestos no existe sólo un modelo, sino que normalmente cada tipo de producto hay que multiplicarlo por 4 ó 5 (si fabricas un pin de Luke, lógicamente tendrás que sacar también el correspondiente a Leia, Han, R2D2, etc., y lo mismo con las maquetas, posters, monedas...). La "StarWarsmanía" incluso permite encontrar en el mercado edredones de cama y juegos de sábanas, cortinas, balones, moldes de tartas, accesorios para fiestas, cubiteras, mochilas escolares, acuarelas, peluches (sobre todo, de los Ewoks y Chewbacca), equipos de gimnasia, trading cards... Todo con la licencia oficial de **Lucasfilm Ltd.** ¡¡¡TODO!!!

Lo más caro

Si exceptuamos las piezas únicas -firmadas por **Lucas**, **Williams,** los actores, etc., por ejemplo, o las utilizadas en los rodajes-, que se cotizan a precio de oro, el aficionado todavía tiene más de un centenar de objetos cuyo precio sigue siendo superior a las 15.000 pts. Uno de los ejemplos más











caros podría ser la estatua de bronce de Yoda: unas 50.000 ptas.; o el "Speeder Bike" -las motos aéreas de **"El retorno..."**- de la casa Kenner, a pedales: ¡entre 70.000 y 100.000 ptas.! En las convenciones de aficionados de Estados Unidos, y poco a poco también en Europa, los precios sobre determinadas 'rarezas' puedes llegar a dispararse de forma exagerada. Es el caso de los primeros posters del estreno de **"La guerra..."**: actualmente se están pagando a unas 60.000 ptas. (cuando en realidad no debieron costar ni cinco duros cada uno...).

También son objetos de especial interés todos aquellos que se lanzaron al mercado antes del estreno de la tercera entrega (**"El retorno del Jedi"**), cuando su título era todavía **"The revenge of the Jedi"** (**"La venganza del Jedi"**): en el último momento se cambió por que podía causar una "mala imagen" de los pacíficos Jedis. Así, cualquier producto que tenga el logo **"The Revenge..."** vio disparado su cotización también hasta límites exagerados (el poster de la película, por ejemplo, se cotiza a unas 20.000 ptas. mínimo). Y otros productos en este apartado serían todos aquellos cuya tirada fue excepcionalmente baja, o dotados de características "especiales" que los convierten también en perfectas rarezas: el ejemplo podrían ser las lujosas figuras y vehículos de la casa Takara (japonesa), donde tener una replica de R2D2 o Darth Vader, del tamaño de una jarra, puede llegar a costar unas 30.000 ptas. Claro que por ejemplo, en su versión de C3PO, aprietas un botón y dispara unos misiles desde su estómago (?!, influencias de Mazinguer Z...).

Y hemos dejado lo mejor para el final. Existen varias colecciones de monedas de oro, conmemorativas de la saga: el precio de las más caras oscila entre las 200.000 y las 500.000 ptas. (cada una, claro).

Cómo iniciar una colección "Star Wars"

Hemos conocido gente de todas las edades que ha intentado reunir su colección privada de objetos relaciona-



dos con la trilogía. Es posible que estos coleccionistas se multipliquen por 10 en el plazo de los próximos tres años, mientras vayan aumentando los rumores de la continuación, y mientras el mercado siga llenándose de productos **"Star Wars"**. Esperamos no haber desilusionado a nadie que por tener cuatro maquetas ya creyese tener "casi todo lo que ha salido". Como veis, es prácticamente imposible.

Pero si viste la trilogía cuando eras más joven, o simplemente este artículo te ha despertado interés por el tema, recomendamos un par de pasos a la hora de planificar tu colección. 1.) Piensa si vas a tener sitio para depositar tus valiosos objetos. Esto que parece una tontería puede acabar convirtiéndose en un conflicto de carácter familiar, sobre todo si tratas de reunir valiosas maquetas, por ejemplo. 2.) Piensa en tus posibilidades económicas: conseguir completas las colecciones de monedas con-



memorativas que se han puesto a la venta estos años (en sus versiones oro, plata, bronce) puede llegar a costar unos 4 millones de pesetas. ¿Qué tal coleccionar los pins, entonces? 3.) Ponte en contacto con los Clubs oficiales, el **Lucasfilm Fan Club**, acude a las convenciones, etc. El intercambio es lo más interesante, y además conocerás a aficionados a la saga de todas partes del globo. 4.) ¡No intentes coleccionarlo todo! ¡Es imposible!

Quizás **George Lucas** sea el único que tenga esta colección completa...

SERGIO NAVARRO

OTRO TIPO DE DERIVADOS...

Claro que existen otros "productos" derivados de "La guerra de las galaxias", que se utilizan y comprenden aún tras esos 17 años, pero no se pueden cuantificar en pesetas. Ni siquiera son conceptos que se puedan comprar o vender. Nos referimos a una serie de términos y frases hechas que la saga convirtió en expresiones usuales y vigentes hoy en la mayor parte del mundo occidental.

"Star Wars" sirvió para designar al plan de defensa por satélite de los Estados Unidos. Expresiones como sable láser, androides, hiperespacio, se convirtieron en términos que de repente todo el mundo pareció entender mejor.

Y por supuesto, la Fuerza, ese campo de energía que para los Jedi (o Lucas, según se mire) fluye y rodea a todos los seres y objetos de la galaxia, manteniéndola unida... Todos los jóvenes han oído hablar de la Fuerza: ¡un concepto cinematográfico para una "cosa" que no existe en la realidad!

Por cierto, ¿no te has preguntado nunca cómo dicen la expresión nuestros héroes, según sean doblados en una nación u otra? Si vas a una convención "Star Wars" en busca de material para tu colección, posiblemente quizás te interese conocer el saludo característico de llegada y despedida de los verdaderos aficionados:



Español: ¡Que la Fuerza te acompañe!
Francés: Que la puissance soit avec vous!
Inglés: May the Force Be With You! Always.
Alemán: Möge die Macht mit Ihnen sein. Immer.
(Los americanos y los alemanes suelen añadir el "siempre" al final de su saludo)





NO TE PIERDAS EL FINAL DE ESTE ARTICULO EN EL PROXIMO NUMERO DE TODO PANTALLAS (JULIO/AGOSTO): ¡UN MINI CATALOGO CON LOS EJEMPLOS MAS CURIOSOS DE PRODUCTOS "STAR WARS"!

"El ejército de las tinieblas"

Ash y el Ejército de las tinieblas han vuelto para quedarse



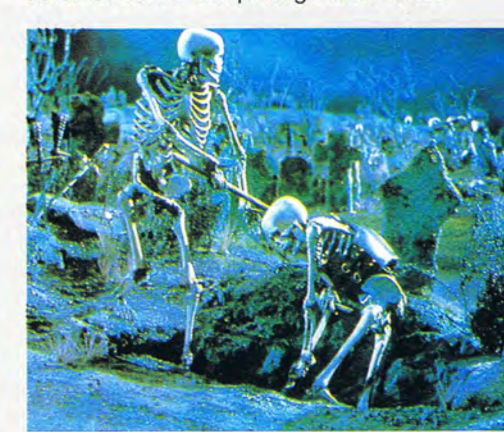
No, esto no es una página de publicidad descarada. Cientos de lectores de esta sección esperaban ansiosos esta noticia desde hace meses: **"Army of Darkness"** ya está disponible por estas fechas, en video. Y cómo conocemos perfectamente a nuestros lectores, creemos que la ocasión se merecía una página entera por si sola. Pero, ¿qué ha convertido a **"El ejército de las tinieblas"** en una película de culto en poco más dos años? (y solamente uno desde que se estrenó en España, primero en Sitges, y luego en el resto del país, allá por el verano del 93). ¿Por qué hay lectores y amantes del cine fantástico en general que no dudan en calificar este film como uno de sus favoritos de todos los tiempos?

Hemos buscado respuestas. Desde luego no es lo que podríamos llamar un ejemplo de "perfección artística", ni tampoco "un monumento al medio cinematográfico", ni otras sandeces por el estilo. Pero entretiene, divierte, se hace corta, e incluso te logra hacer reír. Quizás sea porque completa una trilogía que se ríe descaradamente de lo qué representa, desde la primera entrega hasta la última: los dos primeros films -sobre todo **"Posesión infernal"**- son un buen ejemplo de lo que se puede hacer con pocos medios, pero mucha imaginación y tesón. También es probable que el sentido del humor imperante a lo largo de todo el metraje tenga mucho que ver: **"El ejército de las tinieblas"** es una película que sorprende al espectador desprevenido y poco acostumbrado a las piruetas "Raiminianas", ¡y pronto no sabe si está viendo una película de época, de risa, o de terror! Por eso también hay mucha gente que la vio "por sorpresa" en su exhibición en salas, y no le gustó: la explicación es que no estaban preparados. Además, ese humor se adereza aquí y allá con continuos guiños al aficionado, no solo al cine de terror sino al fantástico en general...


EL EJERCITO DE LAS TINIEBLAS: DATOS

"Army of Darkness" es la tercera entrega de la conocida trilogía formada por las películas "Posesión infernal" ("Evil Dead", 1982), "Terroríficamente muertos" ("Evil Dead 2", 1986) y "El ejército de las tinieblas" ("Army of Darkness", 1992). Dirigidas las tres por Sam Raimi y con Bruce Campbell como protagonista principal, en lucha permanente contra las fuerzas del Mal. "El ejército de las tinieblas" obtuvo un premio en el Festival Internacional de Sitges 1992 por sus efectos especiales y el Premio de honor al mejor Director (Sam Raimi).

Por otro lado, también es importante para nosotros el buen hacer -apropiado en su estilo- del protagonista **Bruce Campbell:** ¿qué otro Ash si no? ¿Y la banda sonora de **Joseph LoDuca**? Epica, espléndida, ideal para escuchar cientos de veces sin cansarse (y para jugar a rol como música de fondo, por cierto). Y encima, con un tema de **Danny Elfman**, incondicional de **Sam Raimi** en la mayoría de sus películas, de regalo: "March of the Dead". ¿Y los efectos especiales, todo un homenaje al mejor **Harryhausen**? ¿Y...?



"El ejército de las Tinieblas" es una locura, pero como la mayoría de las locuras de **Raimi**, ¡una locura genial! Apta solamente para unos pocos elegidos que ahora podrán cabalgar junto a Ash en su lucha contra el Mal en la Epoca de la Oscuridad, con su rifle y su sierra mecánica, a bordo de un destartalado Oldsmobile '73.



Cine/Magia

Bueno, bueno... Con la feliz perspectiva de un verano por delante, quizás ha llegado el momento de que te animes a escribir esa carta que hace tiempo te ronda por tu "cinemágica" cabeza. Mucha gente que coincide en sus gustos sobre nuestros géneros ya se ha conocido o puesto en contacto a través de nuestro Buzón e Intercomunicador. Pero recuerda: el Buzón es para consultas o por si quieres conocer nuestra opinión acerca de algún tema. Y el Intercomunicador es para lanzar mensajes a todos los amigos de CINEMAGIA. Recuerda que publicamos preferentemente aquellas cartas que adjuntan todos los datos personales -además por ello pueden optar a los concursos mensuales, ver página 51-, aunque firmen el texto con seudónimo.

CONAN, EL BARBARO

Nadie habla de la película **"Conan, el bárbaro"**. ¿Es que nadie la encuentra interesante? ¿Es que no le gusta a nadie? ¡A mí personalmente me encanta!

Francisco Vives Martínez (Puerto Pollença, Baleares)

Desde CINEMAGIA proclamamos a los cuatro vientos la grandeza del film de **John Milius**. *Es posible que se aparte un poco del Conan de los comics (no todo el mundo coincide en esto), pero es verdad que es una película a la que se le debe reconocer, entre otras cosas, el haber resucitado durante un tiempo el género de "espada y brujería" cinematográfico: ¡siempre imitada y nunca igualada! Hay secuencias que no pueden ser olvidadas por el aficionado, como cuando Conan y su amigo recorren el "mundo", en pos de la civilización de los dos serpientes enfrentadas. O la soberbia banda sonora de* ***Basil Poledouris****, que recomendamos a cualquier amante de esta sección (y la de "rol & games"). Puede que no sea el ejemplo cinematográfico perfecto de técnica y arte, ¡pero es una de nuestras favoritas! (a la porra lo que opinen los snobs y demás "críticos" de cine). Habrá que hablar de ella, "pero eso ya es otra historia..."!*



GORE Y MANGA

Empiezo a estar un poco hasta las narices de que la gente se meta con el manga y el gore... ¡Uno por que dicen que es de críos y engendra violencia, y otro porque dicen que solo da asco! Pero bueno, a mi me gustaría que me dejasen disfrutar de mis géneros favoritos en paz, sin que nadie me diga lo que me conviene y no ver. Me gustaría saber vuestra opinión, y si es por lo de la violencia que no tocáis el Manga en Cinemagia.

Raul Pozo Castellano (Burgos)

Evidentemente, tu carta fue escrita antes de que pudieses leer nuestro "Especial Manga". Aquí no censuramos violencias ni nada, y posiblemente seamos una de las pocas publicaciones donde los amantes del gore pueden encontrar alguna reseñilla sobre su género favorito de vez en cuando. Lee la contestación a la carta siguiente.

HITCHCOCK EN EL TOP CINEMAGIA

Pienso que se están olvidando un poco de las películas de Alfred Hitchcock: ¡no entiendo como no hay ninguna en el TOP!

David Hitos Sánchez (El Prat de Llob, Barcelona)

Mmmm..., sin duda alguna es uno de nuestros más admirados realizadores. ¡Pero tu solamente citas ***"Psicosis"*** *-y en última posición-, y ninguna otra de sus películas en tu TOP del cupón de Cinemagia que nos has enviado! Probablemente es porque nuestra sección y sus lectores se fijan más en los géneros del fantástico, la ci-fi y el terror. Y aunque el maestro roza peligrosamente éste último género en su obra cinematográfica y televisiva, se decanta más claramente hacia la vecina parcela del suspense.*



ALIENS Y MANGA

Son, a mi parecer, las películas que forman la trilogía de **"Alien"** (sobre todo, las dos primeras), las que representan mejor el mundo de la ci-fi, combinando de forma inteligente el suspense, el terror y la ciencia ficción, siendo agrupado todo en un buen argumento, y haciendo gala de unos maravillosos efectos especiales. Mis felicitaciones a **Ridley Scott** y **James Cameron**, y aunque no venga al caso, al genio de **Spielberg**. Aunque sean estas mis películas favoritas, no desprecio en absoluto a otras tan geniales como las de **"Star Wars"** o las de **"Star Trek"**. Y mi más sincero pésame a aquellos que no quieren tragarse películas tan fantásticas y geniales como **"Akira"**, **"Venus Wars"** o **"El puño de la Estrella del Norte"**, por ser "simples" dibujos: se les ha muerto en las narices un género que no tiene fronteras.

Francesc Aunión Juliá (Barcelona)

En cuanto al tema de ***"Aliens"****, lee nuestra respuesta a la carta siguiente. Y en cuanto al tema del Manga, es curioso, pero hemos comenzado a conocer gente que dice que no le gusta este género y lo califican de infantil, y cuando llevas un rato hablando con ellos, ¡resulta que no han visto ni una sola película manga o de anime! Probablemente sea mucho de lo que* ***Francesc*** *insinúa en su carta: el típica miedo a reconocer que se ignora un tema que a otros causa furor, camuflándolo con una sonrisa condescendiente y con miradas de "bua, yo estoy por encima, eso son cosas de críos". Es igual que cuando los aficionados hablan del rol o de algún buen videojuego a ciertas personas, que a lo mejor no han jugado una bendita partida en su aburrida existencia, o no se han sentado delante del ordenador para jugar en su vida. Pero sonríen y dicen "ay, que infantiles...". En nuestro "Especial Manga" del mes pasado ya explicamos toda la importancia y repercusiones del fenómeno manga/anime.*

ALIEN 3, ¿UN SUEÑO?: ¡NO! ¡UNA PESADILLA!

Soy el primero en afirmar que la trilogía **"Star Wars"** es lo mejor que se ha hecho en cine fantástico, pero, ¿qué me dicen de la trilogía de **"Alien"**, y en concreto de **"Aliens, el regreso"**? Para mi, es una película que mezcla el terror con la aventura y la más desenfrenada acción, típica de una película de **Stallone**. Es una película bestial, y no dudo en ponerla en el 4º. lugar de mi Top Cinemagia (después de la trilogía de **"Star Wars"**, claro). Para mi, Ripley sigue hibernada, de regreso a la Tierra. Y si **"Alien 3"** fue un borrón... ¿quién se apunta a un remake?

Alvaro Ruiz Pérez (Algeciras)

Tu carta nos ha hecho reflexionar durante un rato... Resulta que a nosotros, ***"Aliens, el regreso"*** *también nos parece una buena película de acción y suspense espacial, impecablemente realizada (ahora viene cuando los sesudos críticos de cine y otros "expertos" en el Séptimo Arte que jamás reconocerían que se leen el TODO PANTALLAS y otras revistas VIVAS con lupa para ver cómo funciona de verdad el mercado, se llevan las manos a la cabeza y nos llaman a todos "comerciales sin gusto"). ¡Que narices!:* ***Cameron****, ¡proclamamos públicamente por vez primera en una revista de cine en este país que eres tan bestial y contundente como realizador con tu cámara, como tus marines con sus fusiles de asalto!. Ya que TODO PANTALLAS se lee ahora también en América, lanzamos desde aquí tu sugerencia retomada: resulta que después de huir con Nut al final de* ***"Aliens"****, Ripley tiene un mal sueño con estética de videoclip londinense en el que ellas y su cápsula van a parar a un planeta prisión lleno de calvos, etc. etc. (o sea,* ***"Alien 3"****). Pero en* ***"Alien 4"*** *todo ha sido una pesadilla y volvemos de nuevo a la calidad del tratamiento de* ***Ridley Scott*** *y* ***James Cameron****... ¡Que alivio! (¡Ojalá lea estas líneas algún ejecutivo de la* ***Fox****...!)*



A MUCHOS LECTORES:

Gracias por las cartas que siguen llegando con felicitaciones por el "Especial Star Wars" del número 5. ¡Vuestra respuesta ha sido una pasada! Definitivamente...: ¡May The Force Be With You! Y gracias también a las primeras cartas felicitando por el "Especial Manga" del mes pasado. Se hizo esperar pero convendréis en que valió la pena. Como el próximo especial (¡tema top secret!) que ya estamos preparando.

SANGRE FRESCA

Hola! Me gustaría saber si se dispone en video de la película **"Sangre Fresca"**, de **John Landis**, y si está en venta y a qué precio, ya que me gustaría disfrutar de la película para su uso doméstico. Muchas gracias.

Victor Manuel López Méndez (Santander)



Sí, señor. ***"Sangre Fresca: una chica insaciable"*** *está editada en video por* ***Warner Home Video****, y está disponible tanto para la venta (1.995 pts.) como en alquiler (lo que decidan clavarte en tu videoclub).*

DUDA

Me gustaría que me contestaran a esta pequeña duda: ¿a qué película pertenece la secuencia que sale en la subsección "Buenos y Malos" (pág. 61 del número 7) ¿Y la del Buzón de ese mismo número, en la que aparecen unos personajes con vestuario antiguo en un escenario medieval (...)?

David M. Cabal Inés (Oviedo)

Absolutamente todas las fotos que aparecen en la sección Cinemagia SIEMPRE pertenecen a películas o personajes citados en el texto: no se meten para rellenar, sino para ilustrar un poco dicho texto. La chica pertenece a ***"Return of the Living Dead, Part III"****. Es guapa, pero te advertimos que ni con armadura te podrías acercar a ella. Y si no, espera a ver la película el bendito día que se estrene en España. Y la otra foto es de la venerada* ***"El ejército de las tinieblas"****. ¿Comprendes ahora lo del reloj de pulsera?*

AL CABO HICKS (LV. 426 "ACHERON"):

Cabo, su carta denota un impecable buen gusto que coincide al 100% con el nuestro (ejem). Quisiéramos más opiniones suyas, pero adjunte sus datos personales para poder publicarlas esta vez. No se preocupe que aparecerán con su militar seudónimo, pero las normas editoriales así nos lo mandan. Usted ya conoce estos temas de disciplina, siendo un marine colonial, ¿verdad? Cambio y fuera...

A JAUME GOÑALONS (SOCIO 100):

Sí, conocíamos el hecho de que "Crisis" ha retirado de su catálogo los productos de maquillaje de Efectos Especiales. Pero todo es debido simplemente a un aviso de que determinadas cajas de maquillaje de efectos de una conocida marca pueden causar irritaciones en la piel si se dejan demasiado tiempo en contacto con la misma. Por ello, aunque a veces seguimos comentando la existencia de otros productos de maquillaje de FX, SIEMPRE hacemos observar a los lectores que no se debe abusar del tiempo de utilización de los mismos (sobre todo, en la cara). Nosotros mismos los hemos utilizado en algún spot o cortometraje, y observando esta regla nunca hemos tenido absolutamente ningún problema. Sirva tu carta y estas líneas de nuevo recordatorio.

CONCURSO CINEMAGIA 9

Mmmm! Por fin logramos sorprenderos con las fotos de nuestro ltimo CONCURSO CINEMAGIA: debe ser la primera vez que teéis que demostrar vuestros conocimientos 'cinemágicos' a base e naves espaciales... Pero este mes volvemos a los fotogramas adicionales.







Pregunta: ¿A qué películas correspo den cada una de estas fotografías?

No olvides enumerar cada respuesta con correspondiente fotografía.

ntre todas las respuestas acertadas que lleguen a la redacción ntes del 5 de julio se sorteará una camiseta de **"Dragon Ball - Z"**. El nombre del ganador se hará público en el número de sepembre. Todas las contestaciones correctas serán archivadas y paarán al concurso trimestral, con todos los acertantes de los concuros de abril (7), mayo (8) y junio (9). Los ganadores del trimestral erán publicados en el número 11, de septiembre.

Contesta claramente y envía tu carta con datos en un sobre dirigido a:

TODO PANTALLAS
(CONCURSO CINEMAGIA 9)
Ediciones ESEUVE
c./ Batalla del Salado, 34. Esc. B-1º A.
28045 - MADRID

CONCURSO CINEMAGIA 7

ESPUESTAS AL CONCURSO CINEMAGIA 7

tografía 1: "Ator, el poderoso", de Joe D'Amato (1982).
tografía 2: "Ator, el poderoso", de Joe D'Amato (sí, la misma).

ANADOR

principios de los 80 hubo varias películas sobre "espada y brujería", pero no das se titulaban **"Conan"**, como han ntestado muchos lectores. El sabio tre los sabios que este mes ha ganado a maqueta del destructor imperial de **Star Wars"** ha sido **Alberto Pérez amorano (Madrid)**.



CONCURSO TRIMESTRAL

Todos los acertantes (hayan ganado el premio mensual o no) de alguno o todos los Concursos Cinemagia de abril, mayo y junio, participarán en el sorteo de 5 videos VHS **"Dinosaurios: Video Oficial de The Natural History Museum"**, en 3-D (incluye gafas). Los ganadores del trimestral serán publicados en septiembre.



SE QUEDA CON TODAS

Trekkies, StarWars-maniáticos, Alien-fans... Si queréis seguir peleándoos y tirándoos piedras, allá vosotros y vuestras duras y tozudas molleras... Yo, personalmente, admiro, adoro, ¡¡amo!! todo lo referente a las tres sagas (aunque **"Alien 3"** me dejó un poco... ¿decepcionado?), y, como no tengo a nadie poniéndome un puñal en el cuello, me quedo con todas... ¡¡¡A gozar, que son dos días!!!

The Gollumner (Pozuelo de Alarcón, Madrid)

MAS SOBRE LA ALIANZA TREKKIES-STARWARSFANS

Hola. Soy un trekkie sin remedio, y me gustaría pedir a los señores de TODO PANTALLAS y a los Trekkies y StarWarsFans que dejen de contraponer a ambas sagas (sin querer entrar en cual es mejor, aunque al ser Trekkie supongo que ya sabéis cual considero yo mejor). **"Star Wars"** es 'space opera', y **"Star Trek"** se acerca más a la ci-fi 'hard'. Las dos son muy buenas, y el que sea fan de las dos disfrutará el doble que quien se limite a lanzar ataques contra la otra. Gracias, señores de TODO PANTALLAS, por haber puesto fin a esta discusión. Larga y próspera vida.

Dr. McCoy y Primer Oficial Riker (Enterprise)



A LUIS FATOS (NUMERO 7):

Del Contra-Top de Luis Fatós, publicado en el número 7, habría que sacar a "Star Trek" y "El planeta de los simios", aunque el resto de las películas que menciona están muy bien ahí. Yo añadiría "Alien 3", la continuación más cutre de la historia, y "Star Trek 4 y 5", las segundas continuaciones más chapuceras.

Juan Pablo Escribano Santana (Mairena del Aljarafe, Sevilla)

PARA LEIA ORGANA (ALDERAAN):

Ya ves, Leia, lo flipante que es esta revista! Espero que no le pase lo mismo que a tu planeta, o como le pasó a la (trekkie) "Star Ficción" (se lo merecía). ¡TODO PANTALLAS!: ¡Gracias por existir...!

José C. Díaz Ortega (Getafe, Madrid)

BLADE RUNNER

Me gustaría que se hiciera un poco de justicia. Y creo que esta revista puede resultar perfecta para ello. El que aquí les escribe es un auténtico fanático de la ci-fi/fantasía/terror y de todo lo concerniente a lo que esté fuera de este mundo. El propósito de mi carta es el de defender a la, a mi modesto entender, mejor película del género de todos los tiempos: **"Blade Runner"**. Es mucho lo que podría aquí escribir alabando a esta obra maestra, pero me limitaré a solicitar por parte de los llamados "entendidos" un poco de reconocimiento y respeto hacia ella, y que dejen de alabar tanto a otros bodrios y tostones a los que ponen por las nubes. Yo soy consciente de que este amado género nuestro ha dado muy buenas



películas, pero estimo que hay muy pocas que puedan ser comparables a esta. Estoy seguro de que debe de haber un gran número de lectores de Cinemagia que compartan mi opinión, y a todos ellos les recomiendo que, si aún no lo han hecho, vean la nueva versión en v.o. denominada "montaje del director". Es realmente alucinante. (...) Un saludo a todos los que hacéis esta maravillosa revista y a los que la compran y leen. Gracias.

José Antonio González Gómez (Sevilla)

INTERESADOS EN RODAR UN CORTO

Saludos a todos y en especial a los chicos de TODO PANTALLAS por ser la única revista del mercado que, tras 17 años, aun se atreve a publicar un extenso reportaje con fotos inéditas de ***"Star Wars"***. Sí, había 'mono', y lo seguirá habiendo. Bueno, al grano. Hace varios años que estoy pensando en hacer una película (cine/video/corto/largo/da igual). El caso es que necesito gente, que aporte material del que carezco, como cámara de video, montadora (o editora) con efectos (a ser posible). Me he animado aun más al leer vuestro llamamiento en el número 7 a rodar cortos. Poseo alguna en la producción de video (un cursillo) y me muero de ganas por poner mis conocimientos en práctica. Como también soy un fanático de ***"Star Wars"*** (estoy como en casa con esta revista), no descarto un corto de ciencia ficción: los ordenadores de hoy en día hacen maravillas. En fin, que los interesados en formar parte de esta pequeña locura podéis poneros en contacto conmigo. Sería una gran ventaja que seáis de Granada. Si alguien tiene correo electrónico, puede ponerse en contacto con la red "FIDO" (2:345/807.18) o en la red "BBS" (757:601/2.13).

Miguel Angel Sánchez Cogolludo (Granada)
Teléfono (958-8131183)

UNA CHICA CINEMAGICA 100%

TODO PANTALLAS está genial (...). Siempre quise ser actriz, siempre me gustó el cine de ci-fi y terror, el fantástico y demás. Me apasiona el maquillaje de FX y los FX en sí: hago maravillas en ambos (¡y sin nada!). En definitiva, busco gente que haga cortos de este estilo y le interese contar con alguien como yo entre su equipo. Llamarme al 447-14-03, de lunes a jueves a partir de las 6:30 de la tarde.

Natalia Revilla (Madrid) SOCIO 153.

NOTA DE T.P.: Lo del cine gore ya está contestado, ¿ok. amiga?

INDIANA FOREVER

Por las barbas del mismísimo Crom! Tengo que decirle al "Hombre del látigo" (número 7), de Lérida, que Indiana Jones no morirá nunca, ¡por muy viejo que esté Harrison Ford! El personaje en sí es lo que vale, y mientras **Lucas** viva, no habrá estropicios en sus películas. Felicito así mismo a todos los fans de **"Star Wars"** y **"Posesión infernal"**, y os pido que recéis para que mi cortometraje de terror-humor sea un éxito... ¡Ah! Y saludos a Yolanda, Toni, Luis, Iván, Fco. Jiménez, Joaquín (Nani) y Juan Fco. Alvarez. ¡Gracias por escribirme tantas cartas!

Frank Jones Ponce (Valencia)

CONTACTO EN SALAMANCA

Me gustaría contactar con gente que viva en Salamanca a los que les guste la ci-fi cinematográfica, literaria y los temas "TODO PANTALLAS" en general... (...) Y hablando de la ci-fi de los 50, ojalá en la Filmoteca de Castilla y León "copiaran" esta iniciativa de la de Valencia, ojalá...

Jon Hernández Manzano
c/ Isaac Peral, 10-12, 1ºG.
37004 - Salamanca

MUCHAS COSAS A MUCHOS LECTORES

Tengo muchas cosas que decir: 1º. Esta es la mejor sección de la revista. 2º. Contestando a **Pepón Serling** (Valencia): **"Cuentos asombrosos"** no tiene nada que envidiar a **"Twilight Zone"**. ¿Qué opinas de "Historias desde la cripta"?. 3º. A **Kike Fernández**: si las películas de **Peter Jackson** las has visto en español, por favor, dime cómo las has conseguido ver (cine, video, etc.). (...) 5º. Me gustaría cartearme con chicos y chicas de mi edad (16 años) para hablar de ci-fi, manga, FX, cine en general, etc.

José Ramón Martínez Verastegui
Avenida Maravillas, 40.
Arroyo de la Miel (Málaga)

NOTA DE T.P.: El punto 4 (trucos...), está en marcha.

TROMA EN ANTENA 3TV

Con esta carta quería felicitar a **Antena 3TV** por poner películas de la productora **Troma** (**"El vengador Tóxico"**, **"Nuke'em High"**) y al mismo tiempo animarla para que programe más, aunque sea a esas horas. Gracias.

Jordi Inglada Fernández (Badalona)

ESTA CARTA TRAERA COLA

Para Trekkies, Starfans y demás pobres gentes: ¡Ay, pobres starfans y trekkies míos! ¿No os avergüenzan vuestra ridículas rencillas? ¡Uníos como una piña! Después de todo, tenéis unos gustos tan pésimos que lo mismo da una saga que otra... Por partes: **"Star Trek"** es la saga cósmico-simplona más aburrida y burdamente realizada en este confín de la galaxia. ¡Si es que hasta su tono ecologista (un detalle estupendo) aparece en forma de moralina que revuelve las tripas! Y ahora, **"Star Wars"**, el culebrón galáctico más caro jamás rodado. Aunque estoy de acuerdo en que la primera película marcó un hito en la historia del cine fantástico, la saga va tomando un tono tal que no me sorprendería que en el próximo capítulo apareciese el hijo secreto de Han Solo y Chewbacca, totalmente enamorado de R2D2 que lo desprecia y así... ¡puf! Si de verdad os gustan las sagas y el fantástico, fijaros en la tristemente desconocida **"Evil Dead"**, con su supurante humor negro y su derroche de imaginación, o en **"Alien"**, que consigue un clímax de tensión sólo superado por un examen final de física. ¡Eso es calidad!

Pedro Antonio García López (Cartagena, Murcia) SOCIO 19.

NOTA DE T.P.: ¡Cielos! Acabamos de calmar la guerra entre StarWarsFans y Trekkies, pero creo que... ¡tu has iniciado otra, amigo!



RYDER Y BURTON

Soy un gran fan de **Tim Burton** y **Winona Ryder**. Quisiera conseguir posters de ésta última y escribirme con fans de cualquiera de los dos (de ambos sexos). También me gustaría conseguir la película **"Escuela de jóvenes asesinos"**, protagonizada por **Christian Slater** y **Winona Ryder**. Por cierto, ¿llegará algún día a España **"The Nightmare Before Christmas"**?

José Eduardo Rubio Martínez
c/ Caribe, 2, 12ºA. 28027 - Madrid

NOTA de T.P.: Probablemente a partir del verano, pero a los distribuidores les preocupa un poco la acogida que pueda tener en nuestro país un producto tan "especial", sobre todo procediendo de la casa **Disney**.

CONTACTO EN LEGANES

Me gustaría contactar con todo seguidor/a de **"Star Wars"**, **"Indiana Jones"** y cualquier otro producto de **"LucasFilms"** o **"LucasArts"**. Un saludo y que la Fuerza os acompañe.

Miguel Sar Calderón
c/ Rioja, 61, 9ºD
28915 - Leganés (Madrid)

MCFLY NO ESTA EN EL TOP

Entiendo que no le guste a mucha gente, pero... ¿cómo es posible que ninguna parte de la archiconocida, famosa y buenísima saga **"Regreso al futuro"** no esté en el TOP CINEMAGIA?

Joaquín Tamariv Gaspar (?)



por Alan Smithee

Poco a poco nuestra sección de videojuegos va ganando más adeptos, posiblemente gracias a los cambios que mes tras mes vamos haciendo en función de las demandas que hacéis en vuestras cartas. Este mes es importante prestar atención a los programas que, una vez que nos den las vacaciones en el trabajo, o concluidos los latosos exámenes finales, nos puedan proporcionar mayor número de horas de juego y entretenimiento este verano. La verdad es que por simuladores en este número no nos hemos quedado cortos... Por cierto, a ver si ganas unas de las camisetas de Kixx que sorteamos. Bueno, pues que aproveche y no os olvidéis de escribir.



Pack Sega Aladdin

Desde hace unos días se pueden adquirir dos nuevos packs que hacen más atractiva la compra de las consolas **Master System** o **Game Gear**. La primera comprende la consola **Master System II**, un pad y los juegos **"Aladdin"** y **"Sonic"** (todo por 11.900 ptas.), mientras que la **Game Gear** viene acompañada del juego **"Aladdin"** (19.900 ptas.).

Concurso Alone in the Dark

Si enviaste el cupón correspondiente al concurso "Alone in the Dark" del número 7 de TODO PANTALLAS, es posible que tu nombre coincida con uno de los diez ganadores que exponemos a continuación. Si no, sigue participando en nuestros concursos.

Pedro José Caro (Granada), Javier Colina Calabuig (Tortosa, Tarragona), Luis Alberto López Lozano (Cádiz), Maribel Fernández Garrido (Santander), Antonio Betrán Pérez (Valencia), Mª. Alejandra Flórez Alvarez (Gijón, Asturias), Francisco Caravaca García (Murcia), Pedro Jiménez Santos (Barcelona), Imanol Sánchez (Vizcaya), Elisa Bermejo (Madrid).

MEGA 32: ¡la 32 BIT por fin!

SEGA anuncia a nivel mundial el lanzamiento de su nuevo sistema de 32 bit **"Mega 32"**, para el próximo otoño, a un precio de 25.000 ptas. La compañía ya tiene más de 30 títulos en desarrollo para esta potente máquina, a los que se añadirán una cantidad similar de juegos desarrollados por otras compañías de software, para el primer lanzamiento de este nuevo producto. Los títulos de **"Mega 32"** tendrán el mismo precio del software actual, y muchos de ellos incorporarán chips virtuales de alta tecnología. Esta máquina será el primer sistema de **SEGA** que utilizará los chips SH2 Rise de Hitachi (2) desarrollados para el proyecto **Saturn**, el inminente sistema multimedia. Los 2 chips se complementarán con el VDP (procesador digital de video), proporcionando una mayor velocidad de procesamiento, total definición de color, mapeado con textura compacta, tecnología de polígonos generada por ordenador, reproducción de perspectivas en 3D, e imágenes reales con sonido digital.

Concurso KIXX



¿Te gustaría ganar una chulísima camiseta "KIXX" para vacilar este verano, y sin tener que esperar a reunir los 10 puntos de las cajas? Pues TODO PANTALLAS y ERBE te van a permitir probar suerte, simplemente por enviar el cupón "KIXX" de la esquina en un sobre a la dirección adjunta, antes del día 5 de junio, indicando el nombre de por lo menos 5 juegos de la colección KIXX (puedes consultar el número anterior de TODO PANTALLAS). No olvides tus datos personales y participarás en el sorteo de diez camisetas como ésta:

TODO PANTALLAS
CONCURSO KIXX
EDITORIAL ESEUVE
c/Batalla del Salado, 34, Esc. B

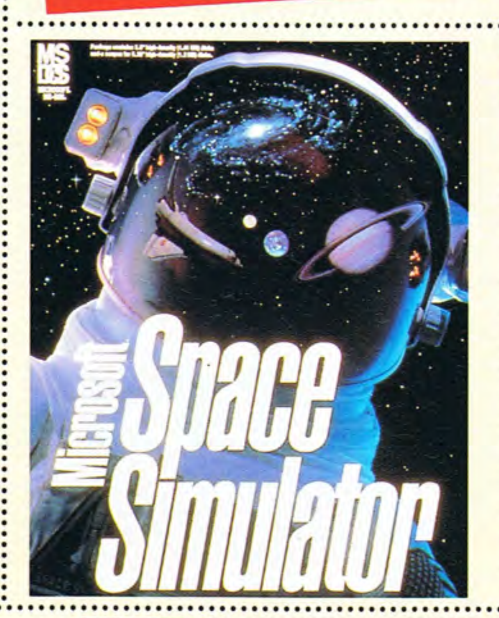
Rock'N'Roll Years The 50's

ERBE anuncia el lanzamiento de una serie de CD's que irán editándose a lo largo del año sobre la historia del Rock'n'Roll, desde los 50, hasta nuestros días. La primera entrega (cada una aborda una década) contiene miles de datos sobre el mundo del Rock'N'Roll en los años 50, 30 minutos de imágenes digitalizadas, un índice cronológico de las listas de singles y álbumes mensuales americanas e inglesas, y por si fuera poco, un cuestionario de más de 700 preguntas sobre el tema, para ver si es verdad que sabes tanto como dices. Y es que el fenómeno multimedia va extendiendo sus campos poco a poco...

Mega 7

Y otro pack interesante: Mega 7 es el primer pack de 16 bit, con 7 juegos y 2 mandos que acompañan a la consola Sega Mega Drive. El precio es de 27.900 ptas. (IVA incluido), y los 7 juegos son "Shinobi", "World Cup Italia", "Columns", "Sonic", "Golden Axe", "Super Hang-on", "Streets of Rage".





Space Simulator

Desde luego, los amantes de los simuladores están de suerte. Pero si además lo que te gusta es recorrer el espacio, con un mínimo de "rigor y seriedad", ahora vas a alucinar, tengas la edad que tengas. Todo ello porque los señores de **Microsoft** (sí, los creadores, entre otros programas de prestigio universal, del célebre e irreprochable **"Flight Simulator 5"**) han anunciado el lanzamiento por estas fechas de su **"Space Simulator"**. Un programa que nos permitirá tripular naves espaciales y que promete convertirse en un clásico, por su impactante aventura a bordo del ordenador, que te costará olvidar, simplemente con que tenga la mitad de calidad que siempre han tenido los productos (y en concreto el famoso simulador de vuelo) de esta casa.

PC'S TOP

MAS VOTADOS

1 X-Wing (+)
2 PC Fútbol (+)
3 Alone in the Dark (+)
4 Monkey Island II (+)
5 Day of the Tentacle (-)
6 Rebel Assault (+)
7 Flashback (+)
8 I.J. and the Fate of Atlantis (+)
9 Alone in the Dark 2 (+)
10 In Extremis (+)

Ganadores sorteo cupón videojuegos





Entre todos los lectores que enviaron el cupón central de la revista de la sección Videojuegos perteneciente al número 7, han resultado ganadores **Samuel López Barranco (Madrid)** y **Joaquín Sánchez Bermejo (Burgos)**. En breve recibirán los juegos **"SimCity de Luxe"** y **"Alone in the Dark"** respectivamente en sus domicilios. Recuerda que este mes puedes ganar un lote de juegos de la colección KIXX de **ERBE** (PC) simplemente por enviar el cupón central (juegos cortesía de **ERBE**).

(= SE MANTIENE IGUAL; + SUBE; -BAJA)

Vota tus juegos favoritos usando la tarjeta central de la revista: da lo mismo si en la lista de consolas mezclas juegos de diferentes máquinas, o si sólo contestas a un TOP. Se trata de ver cada mes cuáles son los juegos y consolas favoritos de nuestros lectores. ¡Y recuerda que puedes ganar un par de fabulosos juegos por ello! Mira la página 51.

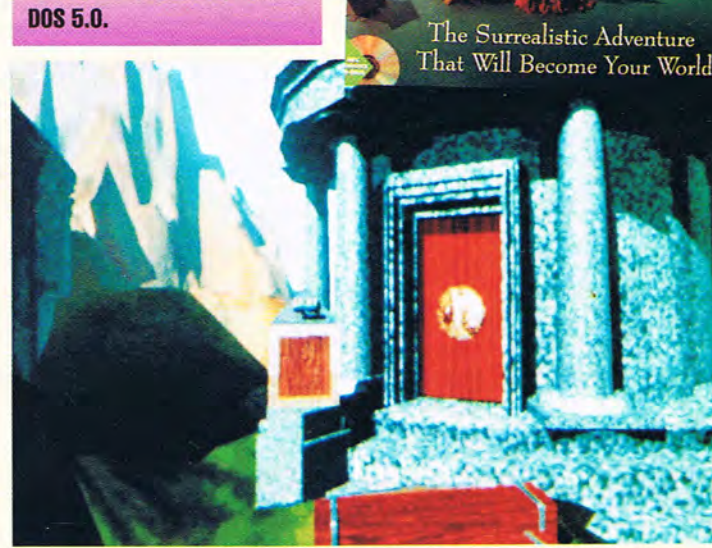
CONSOLAS TOP

MAS VOTADOS

1 Dragón Ball Z (SN) (=)
2 Street Figther II Turbo (SN) (=)
3 Dragón Ball Z 2(SN) (+)
4 Street Fighter II (MD) (+)
5 Flashback (MD) (+)
6 Mortal Kombat (MD) (-)
7 Starwing (SN) (+)
8 NBA JAM (SN) (+)
9 Sonic 2 (MD) (-)
10 Alien 3 (MD) (+)

Myst

REQUISITOS:
VERSION: PC con CD-ROM.
PROCESADOR: 386 DX a 33 MHz mín.
RAM: 4 Mb.
TARJETA: Super VGA (640 x 480, 256 col.)
OTROS NECESARIOS: Tarjeta sonido compatible MPC, ratón, Windows 3.1, MS/PC-DOS 5.0.



Acabas de ser catapultado a otra dimensión, a otro mundo. No comprendes muy bien dónde ni cómo funciona la extraña isla a la que acabas de llegar. Sólo recuerdas que estabas acabando de leer un libro titulado **"Myst"**, y que al llegar a la última página, caíste dentro... La intuición te dice que para volver a tu mundo tienes que reparar una extraña injusticia. Y no tienes más remedio que empezar a recorrer la ¿abandonada? isla...

"Myst" es uno de los juegos que más agradecerán los usuarios de CD-ROM que empiezan a estar un poco hartos de comprar programas en este sistema, que luego no corresponden a las expectativas levantadas por sus posibilidades. La primera cualidad que tenemos que destacar es la de saber crear atmósfera: un sistema de juego diseñado de tal manera que en la pantalla no hay nada (marcadores, cuadros de información, etc.) que nos pueda distraer de nuestro paseo; vemos y oímos únicamente lo mismo que nuestro hipotético personaje en su deambular por la isla. De la misma manera, no se trata de ir recogiendo y llevando objetos de un sitio para otro, como en juegos aparentemente similares, sino que vamos activando resortes, palancas, mecanismos, etc., y sobre todo, explorando. Los sentido de la lógica, observación y deducción son los que más nos ayudarán: los amigos de disparar constantemente no tienen nada que hacer en **"Myst"**.



Y si comentábamos antes el aspecto de la atmósfera, es portentoso el uso del sonido para ayudar a esta cualidad: las gaviotas, el viento en los árboles o en la cima de la colina, el agua en el dique, pero también la música ambiental en determinados lugares... Entre los asombrosos gráficos de la pantalla del ordenador (¡un diez a la imitación de texturas: mármol, madera, agua, vegetales...!), y si tenemos la tarjeta de sonido conectada a la cadena de música, posiblemente el juego nos haga olvidar del entorno de nuestra casa para realmente imbuirnos en esa atmósfera tan alucinante. La mezcla de futuro y pasado que se deriva de las imágenes y sonidos ayudan todavía más a transportarnos a una realidad alternativa pocas veces vista en un ordenador: templos de lujoso mármol con extraños aparatos en su interior, cabañas de madera con sofisticados artefactos tecnológicos, un cohete al otro lado del bosque...



"Myst" no es un juego fácil de acabar, pero es apasionante ir avanzando: cuanto más duro se va haciendo progresar en el descubrimiento de sus secretos, más regocijante es ver cómo acertamos en nuestras decisiones. Todo ello manejado con el ratón, y arrancando desde el Windows. Y por cierto, es tan intuitivo que con lo expuesto en esta página ya puedes cargarlo y ponerte a jugar sin más: el manual -de dos hojas- está casi exclusivamente dedicado a las típicas instrucciones y consejos de carga e instalación.

Juegos con el evidente cariño y ganas de aprovechamiento del soporte con qué ha sido creado este programa, compensan con creces a los nuevos poseedores del CD-ROM, que comenzarán a ver "amortizada" su inversión. **"Myst"** es mágico.



Consejos de Pantallito

- Intenta pensar cómo si realmente estuvieses en persona en el mundo de Myst: es la única manera. Jamás te apresures y no dejes ninguna dirección por explorar.
- Acciona o pulsa todos los mecanismos, botones, resortes, etc. que encuentres, y anota los resultados de cada acción cuidadosamente.
- Pasa la mano/cursor sobre toda la pantalla: te proporcionará información a veces no perceptible a simple vista.
- En la Torre encontrarás...

SimFarm



Bueno, bueno... Esta vez no se trata de conquistar ningún planeta perdido de la galaxia, ni de comandar un portaaviones de la 2ª. G.M., ni de vencer a Dracula. Se trata de algo más difícil: dirigir una granja.

En la misma línea del archifamoso **"SimCity"**, **"SimFarm"** nos permite convertirnos en auténticos granjeros sin salir de casa. Ahora se trata de ver si somos capaces de levantar y sostener nuestros propios cultivos: para ello debemos sembrar, fumigar, cosechar, construir caminos y casetas, etc. O sea, matarnos a trabajar desde que sale el sol hasta que se pone, y vuelta a empezar. Como todos los programas "Sim", este es terriblemente adictivo. Lo que al principio supone un "tontear" con los cultivos, poco a poco se convierte en NUESTRA granja, en la que vamos echando horas sin darnos cuenta, en una lucha constante contra las plagas, las malas hierbas, el uso inadecuado de pesticidas, etc. Además, los impuestos y el banco nos van a exigir cuentas cada año, convirtiéndose en uno de los peores enemigos del granjero.



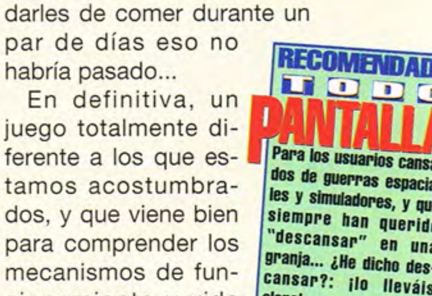
No se trata solo de sembrar y vender. Todo influye en el resultado final. Por ejemplo, si los caminos de nuestra finca son una birria, pronto afectarán a nuestra maquinaria y transportes. Hay que vigilar y construir vallas, puertas, acequias, pozos... Además, la elección del terreno es fundamental: hay que tener cuidado con el tema del agua, cuya consecución se convierte en vital para el buen funcionamiento de la granja. Elegir los cultivos adecuados entre una variedad de 24 semillas diferentes también es tarea ardua. Hay de todo: desde trigo hasta fresas, pasando por cacahuetes, maíz, tomates, girasoles, tabaco, etc. Y si llega un momento en que lo estamos haciendo realmente bien, y la granja va creciendo, podemos automatizar determinadas labores (hay mano de obra abundante en el pueblo vecino) para concentrarnos mejor en la cría de una estupenda raza de caballos o en el cultivo de una fresa capaz de romper precios en el próximo día de mercado que se celebre en el pueblo. Por cierto, si algún "sim-pariente" os pide dinero prestado para apostar en el rodeo, darle una patada en el trasero...

REQUISITOS:
VERSION: PC
PROCESADOR: 286 a 12 MHz.
RAM: 640 Kb.
TARJETA: EGA o VGA color.
OTROS NECESARIOS: Tarjeta sonido compatible, DOS 3.3, ratón.



Una forma de obtener ganancias suplementarias es dedicar parte de nuestras tierras a la cría de ganado. Para ello podemos comprar cerdos, vacas, caballos u ovejas, cuidarlos, y venderlos posteriormente a mejor precio. Pero en los simuladores de la casa Maxis, fieles a la vida real, no hay nada fácil: una vez instalados los animales, debemos proporcionarles comida y agua, vigilar el estado de las cercas, etc. En las pruebas del juego hemos tenido ocasión de comprobar aterrorizados como, después de "meses" de trabajo, los cerditos rompían la valla de su corral en un descuido, y arrasaban nuestra sabrosa cosecha de trigo, a punto de ser recolectada. Je je, que graciosos, los cerditos... Claro que si no se nos hubiese olvidado darles de comer durante un par de días eso no habría pasado...

En definitiva, un juego totalmente diferente a los que estamos acostumbrados, y que viene bien para comprender los mecanismos de funcionamiento y vida de una granja.

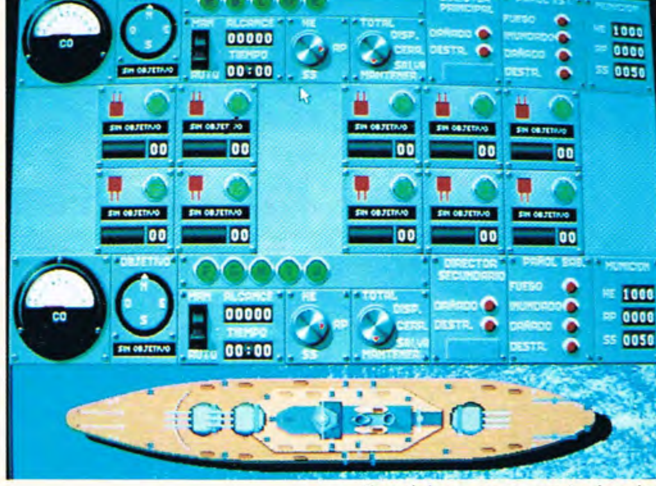


Consejos de Pantallito

- Recuerda: descuidar el estado de tu granja puede ser peligroso. Hay que renovar el material, máquinas de labranza, camiones, etc. de vez en cuando, porque si no, cuando menos te lo esperes, algo te fallará. No todo consiste en sembrar y vender.
- La compra-venta de ganado es una fácil manera de obtener ganancias complementarias a las obtenidas con los cultivos. ¡Pero recuerda mantener bien alimentados a tus animales y venderlos antes de que baje su precio!

Great Naval Battles Vol. II

Guadalcanal 1942-43



El volumen II de la **"Advanced Simulator Series"** de SSI nos convierte en comandantes de barcos y flotas de guerra completas navegando por el Sur del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial.

Estamos abordando un completísimo simulador de guerra naval, cuya primera cualidad a destacar es su cómodo y rápido interface: sin tener que emplear el teclado absolutamente para nada, y solo con ayuda del ratón, podremos manejar portaaviones enteros... En primer lugar, después de elegir el nivel adecuado a nuestra experiencia como capitanes, y el bando que va a gozar de nuestra sabia colaboración (Japón o Estados Unidos), podemos optar por cualquiera de las múltiples opciones de juego: desde un simple combate barco contra barco, hasta la complicada y ardua tarea de enfrentar una flota contra otra...



La variedad de funciones a controlar desde nuestro puesto de mando son enormes: artillería, reparación de daños, navegación, etc. Pero si tanto trabajo escapa a nuestra escasa -por ahora- preparación, siempre podemos activar los distintos "automáticos" de a bordo, y reservar nuestra intervención para las órdenes más importantes. Al fin y al cabo contamos con los oficiales para auxiliarnos en nuestra labor, ¿no?

Si por el contrario queremos asumir algunas tareas concretas en momentos determinados, el programa nos permite desde trazar personalmente la táctica de navegación más adecuada a seguir (persecución del navío enemigo, programación de rumbo, etc.), hasta asumir la función de artillero, apuntando y disparando personalmente desde alguna batería de nuestra nave... En cuanto a los daños, el simulador es tan realista que no solo representa el combate contra el fuego, cuando tenemos la desdicha de que se declare a bordo, sino que también tendremos que achicar agua, y posteriormente reparar las averías sufridas durante la lucha. Y éstas son sólo algunas de las múltiples obligaciones y posibilidades del programa.

REQUISITOS:
VERSION: PC.
PROCESADOR: 386 a 33 MHz.
RAM: 4 Mb.
TARJETA: SVGA de 512 Kb.
OTROS NECESARIOS: Tarjeta sonido compatible, DOS 5.0, ratón, unidad de disquete de alta densidad (1,44 Mb).

Pero si todos los deberes de un comandante expuestos te parecen pocos, **"Guadalcanal 1942-43"** te ofrece la posibilidad de controlar los aviones que portan los distintos buques. Lanzar escuadrones enteros desde nuestro portaaviones a los barcos enemigos puede ser tan apasionante como efectivo (claro, que no todos los aparatos regresan enteros).

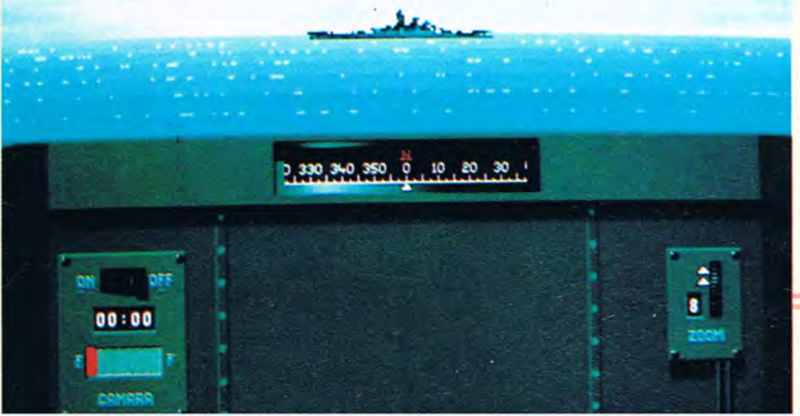
Mención aparte merece el sonido. No es que la música sea gran cosa, pero si tenemos conectada la tarjeta a unos buenos altavoces, el retumbar de los cañones con los disparos y los ruidos metálicos que se producen a bordo contribuyen de forma espectacular a aumentar la atmósfera de realismo en todo momento. Por último, la inclusión de algunas fotografías de la 2ª. G.M. digitalizadas, y el diseño de buques, aviones y cielo en las pantallas de artillería u observación contribuyen a dar todavía más ambiente al juego.

Muchas horas de disfrute para los amigos de los simuladores, y la posibilidad de dirigir o atacar a los 100 tipos distintos de barcos que formaban las flotas nipona o norteamericana.



Consejos de Pantallito

- No pretendas asumir todas las funciones de tu navío, sobre todo al principio. Deja funcionar todo en automático (artillería, rumbo, reparación de daños, etc.), y poco a poco ve tomando el mando manual de lo que estés seguro que vas a dominar.
- Un consejo útil: recuerda que a veces una retirada a tiempo es una victoria. En este simulador es muy fácil caer en la tentación de seguir al barco enemigo, creyendo que está más hecho polvo que nosotros, para descubrir en el último segundo (antes de hundirnos) que nosotros lo estábamos más.
- Usa los aviones, que están para algo.



Cinemania '94

A los lectores de TODO PANTALLAS les caracteriza la pasión no solo por el mundo de los videojuegos, sino hacia todo el mundo del entretenimiento audiovisual y lúdico en general. Y no hay duda de que el cine es el rey de todos ellos, por ahora. Aunque **"Cinemania '94"** no es un juego, presentamos el programa que hará las delicias de todos los aficionados al Séptimo Arte.

Se trata de una verdadera enciclopedia multimedia, que permite convertir el ordenador en una terminal de datos casi inagotable sobre las películas y actores más famosos e importantes de la historia del cine.

Gracias a su cómodo e intuitivo sistema de manejo, no solamente podremos buscar fácilmente las biografías y filmografías de nuestros actores y actrices favoritos (y de paso contemplar sus retratos), sino que además podremos escuchar los fragmentos más representativos de algunas bandas sonoras importantes. La fidelidad al original es 100% auténtica: que nadie se asuste pensando en que las músicas han sido "retocadas" para mayor facilidad a la hora de programarlas.

Todos los datos citados (fichas, actores, retratos, fotografías de películas, bandas sonoras...) se pueden buscar en sus correspondientes listados, pero también simplemente pulsando sobre sus palabras cada vez que aparezcan en el texto. De esta manera, si por ejemplo estamos viendo la ficha de **"Star Wars"**, y leemos en los créditos **"Harrison Ford"**, pulsando sobre su nombre aparecemos automáticamente en su ficha; si ya en la misma leemos **"En busca del arca perdida"**, pulsando sobre este título iremos a la ficha de la película, etc. Por supuesto, las películas reseñadas cuentan con una o varias críticas incluidas a modo de opinión, extraídas de libros editados en EEUU.

Pero la mayor cualidad, y sin duda con la que más nos divertiremos, es la reproducir fragmentos de algunas de las películas: efectivamente, como si de un video se tratara, podemos visionar (y oír) la secuencia de la muerte de Obi-Wan en **"Star Wars"**, la carrera de cuádrigas en **"Ben Hur"**, ó una emocionante escena de **"Bailando con lobos"**, entre otras muchas...

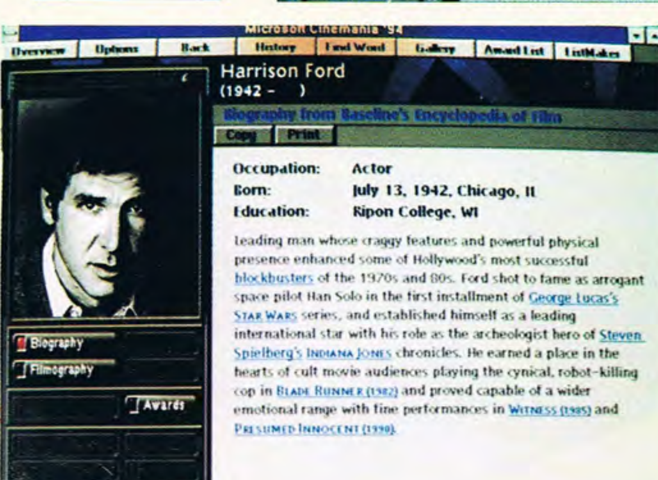
Quizás las películas seleccionadas no sean del agrado de todos los amantes del cine, pero se ha tratado evidentemente de realizar una selección que agrade a la mayor parte de usuarios posible: de esta manera encontramos desde los clásicos más fundamentales en cualquier historia universal del cine, hasta "rarezas" divertidas como **"The Muppet Movie"** ó alguno de los primeros films de **Rodolfo Valentino**. En cualquier caso, sería difícil que entre las cientos de películas reseñadas no encontremos alguna de nuestras favoritas.

Por supuesto, los datos (fichas biografías y filmografías de los actores, fichas técnicas y artísticas de películas, premios de la Academia, etc.) se pueden imprimir. En definitiva, otro programa que aprovecha las nuevas posibilidades multimedia de nuestro ordenador, y con el que los aficionados al cine pasarán horas de entretenimiento asegurado, además de contar con una base de datos, no solo por escrito, sino también de imágenes y bandas sonoras.

REQUISITOS:
VERSION: PC con CD-ROM.
PROCESADOR: 386 SX a 33 MHz mín.
RAM: 2 Mb.
TARJETA: VGA (para 16 col.) ó VGA+ (256 col.).
OTROS NECESARIOS: Otros necesarios: Tarjeta sonido, ratón, Windows 3.1, MS/PC-DOS 5.0.

RECOMENDADO TODO PANTALLAS
Para aficionados al mundo del cine.





Multimega

¡Este enano es muy fuerte!



Tres en uno

Por estas fechas **SEGA** ha presentado en el mercado español su último sistema de hardware: la **MULTIMEGA**. Y realmente nos ha vuelto a sorprender con un aparato cuyas prestaciones llaman la atención de cualquiera, aunque no seas amigo del mundo de las consolas. **Sega Multimega** es el primer sistema de entretenimiento multimedia portátil (atención al tamaño y peso), de 16 bit, que incorpora, pese a su reducido volumen, las ventajas del CD-ROM, de la consola Mega Drive, y de los reproductores portátiles de CD's musicales, todo en un mismo soporte. O sea, que llevando contigo este aparatito que no llega a un kilo de peso, puedes jugar con tus cartuchos de Mega Drive, escuchar música en calidad CD (conectándolo a un equipo o cadena, o simplemente por medio de los cascos, ya que lleva baterías), o jugar con lo último en juegos CD. Una pasada, si encima consideramos su precio..

TAMAÑO REAL

Datos apabullantes

La **Multimega** incorpora la potencia de dos microprocesadores Motorola 68000 de 16 bit y un procesador de gráficos a medida, y es compatible con el recientemente anunciado sistema de 32 bit, "Sega Mega 32". La velocidad de proceso es aun mayor que la de los actuales sistemas de 16 bit, 150 Kilobyte por segundo, lo que permite reducir el tiempo de acceso al CD a menos de 1 segundo.

Además incorpora el sistema de sonido "Q-Sound", patentado por Sega.

Y otros datos no menos interesantes

Con la **Multimega** se incluyen tres CD's (Road Avenger, Ecco the Dolphin y la demo jugable de dos simuladores: Soul Star y Battle Corps.), así como el cartucho **"Sonic 2"**. También se incluye un control pad de seis botones, un cable RF, un adaptador de corriente y un pack de seis pilas alcalinas.

FICHA TÉCNICA:

Microprocesador (CPU): (2) Motorola 68000 12,5MHz, Z80.
Tiempo de acceso: < 1 segundo.
Software: Totalmente compatible con los títulos de Sega Mega Drive, Mega CD, Audio CD's y CD+G.
Salidas de audio: Line out: mini jack. Toma de auriculares estéreo con control de volumen.
Alimentación: Dos pilas AA.
Dimensiones: Ancho: 19.8 cms. Largo: 14 cms. Alto: 4,5 cms.
Peso: 681 gramos.
Precio de salida al mercado: 79.000 ptas.



VIDEO JAM

PC. **VIDEO JAM** es un programa para los más pequeños de la casa, recomendado para chavales de 8 años en adelante. Creado por el director y diseñadores de sonido de los Premios **Grammy**, básicamente pretende que el usuario pueda crear "video clips" con el almacén de imágenes, efectos y canciones que adjunta. Contratar all actor (animales, instrumentos, etc.), elegir sus movimientos (para que luego bailen y canten al son de la música), diseñar el decorado, añadir algún efecto especial, y otras opciones convertirán al usuario en un realizador de videos musicales animados con toda la facilidad del mundo. Podemos optar entre más de 50 piezas musicales (desde música clásica hasta hip-hop), y por supuesto, salvar el resultado para posteriormente enseñárselo a los amiguetes. Si tienes un hermanito pequeño (o hijo, sobrino...), seguro que este programa le hace feliz durante horas, además de ayudarle cada día más a comprender mejor el ordenador: por un lado le familiarizará con el teclado, por otro el chaval irá dándose cuenta de que la máquina no sólo sirve para jugar. Necesita ratón.



LUCASARTS AIR COMBAT CLASSICS

PC. Tres de los simuladores aéreos más prestigiosos de **LucasArts**, reunidos en un solo pack (y a un solo precio). Aparecidos entre 1988 y 1991, **BATTLEHAWKS 1942**, **SECRET WEAPONS OF THE LUTWAFE** y **THEIR FINEST HOUR**, representan cientos de horas pilotando todo tipo de aparatos sobre la Europa y el Pacífico de la Segunda Guerra Mundial. Además, la recopilación viene complementada con cinco escenarios de misiones. Para **Lawrence Holland**, el creador y diseñador de los tres juegos, esta caja constituye un "laboratorio histórico" fiel, rico en detalles y de final abierto, que transportará al jugador a la cabina de un avión de la 2ª. G.M., de forma que pueda experimentar la intensidad del combate aéreo y pueda adquirir un conocimiento práctico de la lucha desarrollada en aquel período. La recopilación también adjunta un completo manual de 168 páginas, con consejos, tácticas, etc. La verdad es que son tres programas para los que no parece pasar el tiempo, dada su calidad y planteamientos. En definitiva, tres juegos ya históricos del software de simulación y entretenimiento, por el mismo precio.

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP

PC. Aunque aún están recientes los trágicos acontecimientos ocurridos en el circuito de Imola, en el presente Campeonato Mundial, presentamos el juego oficial de las carreras de Fórmula Uno de la FIA. Simplemente se trata de pilotar uno de los veloces aparatos, aunque también tendremos unas pocas opciones que complementan nuestra labor de pilotaje: elegir los neumáticos más adecuados, el cambio (automático o manual), o el tipo de alerones. El programa está basado en la temporada de 1993 de Fórmula Uno, y en un primer vistazo lo primero que podemos destacar es su rapidez. Lógicamente, se reproducen los trazados de los circuitos oficiales que puntúan para el citado campeonato (Interlagos, Imola, Barcelona, Montecarlo, Silverstone, Monza...). Y no hay más complicaciones: el planteamiento es simple. Tan solo nos queda entrenar mucho, para intentar ganar -no es fácil- esta famosa prueba a base de ir puntuando en los diferentes circuitos. Es posible que este simulador no esté a la altura de otros aparecidos recientemente sobre el mismo tema, pero es eficaz en su planteamiento.



1869

PC. Desde luego, los aficionados a los simuladores de todo tipo están de suerte con la selección de este mes. **1869** nos permite emular a los navieros de la época en que los grandes navíos aún luchaban por sobrevivir contra los recién creados barcos de vapor. La fecha que da nombre al juego revive un tiempo de acontecimientos históricos decisivos, como la Guerra Civil americana o la apertura del Canal de Suéz, que influirán determinantemente en el comercio naval mundial. Estamos hablando de un simulador comercial que nos permitirá formar nuestra propia flota de barcos mercantes, con todas las responsabilidades que esta tarea puede conllevar: contratar marineros, decidir qué mercancías es más rentable transportar y a dónde, qué rutas elegir, cómo sobrevivir a los impuestos, etc. El programa (y su interesantísimo manual de 128 páginas) se convierte en una soberbia clase de historia, gracias a la cual, de una forma divertida y realista, y sin darnos cuenta, comprenderemos mejor los avatares del comercio naval del último tercio del siglo pasado. Instructivo, con buenos gráficos y bien documentado. Muy bueno.



WHALE'S VOYAGE

PC. Una propuesta interesante sin duda para los acérrimos de la sección Cinemagia: **WHALE'S VOYAGE**. Se trata de una combinación de juego de rol, simulación de comercio y estrategia, con secuencias llenas de acción de combate. O sea, explorar esas galaxias de ahí afuera en el siglo XXIV, llenas de alienígenas de todo tipo, y donde el poder por el comercio casi es tan fuerte como la violencia que impera. Por supuesto, una serie de competidores comerciales (y de piratas del espacio) se dedicará a hacerte la vida imposible; pero no hay problema si primero has escogido correctamente a tu tripulación. Y aquí nos encontramos con uno de los aspectos más curiosos del juego, puesto que a la mencionada tripulación tendremos que diseñarla genéticamente. Y si tal menester no lo hacemos correcta y friamente, puede que más tarde, en el espacio, tengamos que pagar las consecuencias. Nos recuerda al viejo **STAR BLADE** (salvando las distancias, claro), que los más veteranos en esto de comerciar por el espacio con el PC recordarán sin duda... Cientos de gráficos animados y 26 bandas sonoras recogen el ambiente del juego.



ACTION CD

PC (Versión CD-ROM). **ACTION CD** es el nombre de un pack que recoge cuatro títulos de simuladores en un solo CD. **"Stunt Driver"**: coches de carreras algo... especiales. O sea, en vez de los F-1 de siempre, ahora podremos ponernos al volante de Mustangs del 66 y enfrentranos con loopings, puentes, obstáculos, etc.). **"Flight of the Intruder"**: retrocede a 1972 y elige pilotar un A6 Intruder o un Phantom F-4 en el norte de Vietnam. Puedes elegir entre 13 misiones diferentes. **"Tank"**: te permite dirigir un batallón de tanques a través de 15 misiones en las que podrás recorrer un campo de batalla de 1.800.000 acres de extensión en 3-D. **"Falcon"**: y por último, la posibilidad de pilotar el F-16 Fighting Falcon; tal vez éste último constituya el simulador más famoso de la casa **Spectrum HoloByte**. En definitiva, títulos quizás ya conocidos por el aficionado, y que no aportan nada nuevo en su conversión al nuevo formato, pero que al fanático de los simuladores probablemente le gustará tener reunidos en un CD. También han aparecido a la venta sueltos, en disquetes, de forma independiente cada uno, para los que aún no se han incorporado al CD-ROM.



OSCAR

PC. Bueno, la verdad es que en TODO PANTALLAS no damos mucha cuenta de los arcades de plataformas, para sufrimiento y desdicha de nuestros lectores aficionados a los mismos... Pero éste sí que tenemos que mencionarlo: las primeras pruebas indican que es superdivertido. Además, algunos lectores agradecerán sin duda por una vez un juego en el que simplemente tenemos que ir recuperando unas figuritas (bueno, se llaman "Oscars", pero más bien se parecen a un castor antes que a la popular estatuilla). Claro que eso de 'simplemente' es un decir: te hará falta algo de habilidad, pero **OSCAR** se maneja fácilmente y el teclado responde muy bien. Para ello tenemos que ir introduciéndonos dentro de una serie de películas (de guerra, del oeste, de vampiros, comedias, etc.), y contando como arma con un yo-yo (!?, ¿qué quieres?, ¡no todo van a ser espadas y pistolas láser, hombre!), abrirnos paso hasta las dichosas estatuillas que se esconden en cada nivel. Habilidad, nervio y sangre fría es lo único que cuenta. Por una vez no tendremos que pensar demasiado. Por lo demás, lo habitual en los juegos de plataformas.



DOG FIGHT

PC. ¡Córcholis! ¿Otro simulador aéreo en los últimos meses? Tranquilos, que si lo mencionamos en nuestra selección, será por algo... A nuestro juicio, la verdadera cualidad de este simulador de vuelo es la de permitirnos ciertas licencias históricas a la hora de enfrentar dos máquinas en el aire. Por ejemplo, puedes escoger un Fokker Triplane de la I Guerra Mundial (sí, como el del Barón Rojo), y enfrentarte a un moderno Fighting Falcon (pilotado por el ordenador o por otro compañero). Las instrucciones y publicidad del programa mantienen que en un combate aéreo casi siempre gana el mejor piloto, incluso cuando vuela con un avión inferior... Bueno, nosotros no estamos muy de acuerdo (nos gustaría saber cuantos segundos duraría en la realidad un Spitfire frente a un F-16, simplemente), pero este simulador nos ofrece la oportunidad de demostrar a cada uno nuestras teorías... y habilidad. La posibilidad anunciada de que el enfrentamiento sea contra un amigo siempre es un aliciente más: por muy apasionante que sea luchar contra el ordenador, no hay nada más gratificante que ver la cara del otro cuando derribamos su avión, je je. Muy interesante.

ALADDIN MASTER SYSTEM

Felicidades por la revista. Quiero preguntaros si me dais alguna pista del **"Aladdin"** para la **Master System**, y de paso recordaros que no descuidéis tanto a los consoleros como yo, pues aunque los PC's sean importantes, todavía somos muchos los que disfrutamos con nuestras pequeñas consolas. Un saludo a todos los que hacéis la revista y a todos los lectores de esta sección.

Pablo Ríos (Tarragona)

*Ya has deducido que en las subsecciones de ANALISIS Y CATALOGO nos hemos centrado desde hace un par de números en los programas para PC. Pero esto es porque la mayoría de lectores así lo pedían en sus cartas. Sin embargo, seguimos manteniendo puntual información de los juegos y novedades importantes del mundo de las consolas, tal y como puedes comprobar si echas un vistazo a las páginas de NOTICIAS Y NOVEDADES. En cuanto a lo de **"Aladdin"** versión **Master System**, te damos la recomendación de acumular cuantas más piedras mejor. Si recoges las piedras que encuentras en tu camino, y continuas andando hasta salir de la pantalla, si luego retrocedes aparecerá de nuevo otra piedra que otra vez podrás recoger, sumándose a las que ya tienes. Y de paso el password para acceder a la fase 8: BLTO.*



OPINION REALISTA

Soy un amante de los simuladores de vuelo, pero últimamente me siento bastante defraudado con estos y otros programas para PC. Me explico: tengo un 286 y la mayoría de los buenos juegos que están saliendo ahora no me corren. No me quejo por tener un 286 (dentro de unos meses, cuando pase la mili, voy a adquirir un 486, necesario para mi trabajo) y me seguiré quejando; no entiendo como los programadores están olvidando a los usuarios de PC's menos potentes al hacer sus juegos. Me dicen que es por la potencia de tales juegos, y ahí viene mi incomprensión. Hay juegos impresionantes que corren en 286 (tienes que quitar gráficos, pero te dan la oportunidad), y juegos birrias que piden mínimo un 386, ¡y no digamos cuando exigen un 486...! ¡cielos! A mi me parece que hoy en día pocos tienen tales máquinas. Los programadores creen que decimos "¡anda!, no me corre; papá, cómprame un 486!". No piensan a mi modo de ver en la realidad. Y lo mismo con los CD-ROM, que lo deben tener cuatro personas aun, pero ya piensan en el "¡papá, cómprame un CD-ROM!".

Juan José Haro de la Iglesia (Torrelavega, Cantabria)

Bueno, tu carta expresa lo que piensan muchos usuarios que todavía tienen modelos 286 y 386, pero piensa que los fabricantes de software no fabricarían estos "exigentes" programas si en realidad no se estuviesen vendiendo ya como churros en la calle. ¡Ellos también tienen el vicio de comer! Además tienen muy en cuenta el futuro del mercado, y está claro que todos los que en la actualidad están adquiriendo ordenadores piden directamente modelos 386 o superiores. Por ello es lógico que cada vez se paren menos a fabricar juegos y programas que dentro de unos meses nadie querrá -salvo los propietarios de los antiguos modelos-, porque todo el mundo intentará aprovechar, lógicamente, al máximo las posibilidades de su nuevo y flamante aparato. La caída de precios del hardware ha ayudado mucho a esto. Pero estamos completamente de acuerdo en lo de que siguen apareciendo programas birrias, solo aptos para 486 en la teoría, pero muy por debajo del interés o las posibilidades de dichas máquinas. Sucede algo parecido con el software de CD-ROM. Todos los fabricantes se apresuran a sacar material en dicho soporte, y a veces las consecuencias son desastrosas, porque no tienen en cuenta que un señor que se gasta 12.000 ptas. en un programa en CD no quiere una simple conversión de algún programa anterior.

DE LECTOR A LECTOR

En contestación a KaoXtreme (de Torrejón de Ardoz, Madrid): tengo las claves del **"Cobra Mission"**. Escríbeme a mi dirección y hablaremos de ello. Me encantan las videoaventuras y los juegos de estrategia, escribirme y podremos intercambiarnos esos tipos de juegos.

Juan José Becerra Jiménez
Trav. Fco. Pizarro, 2, 2º B.
06800 - MERIDA (Badajoz)

ALONE IN THE DARK

Por favor, ¡suplico piedad! Ya tengo el **"Alone in the Dark 2"** y todavía no he logrado superar el **"Alone 1"**. ¿Cómo demonios se sale de ese puñetero laberinto? Llevo semanas haciendo el tonto por ahí dentro... Os lo agradecería por los siglos de los siglos.

Eduardo el 'colgao' (Málaga)

Eduardo el 'perdio', diría yo. La solución que aliviará tus penas es la siguiente: simplemente pégate a la pared de la derecha, nada más entrar, y no la dejes nunca; ¡siempre a la derecha! Verás cómo al cabo de un buen rato llegas al final del laberinto en cuestión... Claro que no sabes lo que te queda aun, majo. Pero no desesperes, los buenos juegos son para disfrutarlos como las buenas aventuras (y a ti por lo visto te queda mucho disfrute, je je je).



PRINCE OF PERSIA II

Ahí va un truco para el **"Prince II"**: cárgalo con "PRINCE YIPPEEYAMOO" y podrás utilizar un montón de teclas. Estas son algunas: "K" (matar a todos los malos en pantalla), "Shft + W" (caer despacio), "ALT + N" (pasar de nivel)... El resto, buscarlas vosotros.

Ricardo Formoso-Raffermy Castilla (Madrid)

CARTEO ENTRE LECTORES

Esta sección me parece genial y estupenda, me ha encantado tanto el artículo de **"Alone in the Dark 2"** que pienso comprármelo enseguida. ¡Gracias! Quisiera cartearme con gente que pueda darme alguna información u orientación sobre los programas que existan en el mercado de animación por ordenador. También quisiera saber cuál es, según los lectores, el mejor juego que se puede comprar sobre rol.

José C. Díaz Ortega
c/ Azahar, 4, 7ºB.
28903 - GETAFE (Madrid)

YA ESTA ARMADA OTRA VEZ

Consoleros de mi vida, consoleros de mi corazón, que no veis más allá del disparador de vuestras consolas, y despreciáis cualquier PC que se os ponga delante criticando su calidad. ¿Sabéis lo que es un simulador? No, claro que no. Porque vuestras maravillosas consolas no van más allá de matar marcianos y de pegar saltitos con **Mario Bros**. ¡¡Pobrecitos!!

PCMan Mataconsolas (Madrid)

¡Cielos! Ya está el lío armado otra vez... Recordar que no publicaremos las cartas "salidas de tono" ni excesivamente agresivas: solo las muestras de buen ingenio y mordaz pero sutil cachondeo. Por si acaso...

VENTA DE JUEGOS SPECTRUM

Vendo juegos de **Spectrum** muy baratos (desde 200 ptas.). originales. Entre otros: **"Batman"**, **"Tortugas Ninja"**, **"Infiltrator"**, etc. Perfecto estado. Tengo más de 100 juegos. Pide lista a:

José Ramón Martínez Verastegui
Avda. Maravillas, 40
Arroyo de la Miel (Málaga)

DRACULA

Quisiera comprarme el juego de **"Dracula"** para PC, pero en una revista -cuyo nombre no sé- he visto un tipo de gráficos y en casa de un primo otros que me parece que no tienen nada que ver. Y el "informático" de mi ciudad no se entera, así que antes de hacérselo pedir, os pregunto a vosotros. ¿Es que existen versiones diferentes para PC? Eso me extrañaría, porque no creo que hubiesen salido dos al mismo tiempo, y antes no había ninguna. Bueno, a la espera de noticias, un cordial saludo a lectores y hacedores pantalleros.

Ismael López Cortazar (Jaén)

*La confusión está provocada porque, efectivamente, salieron dos juegos anunciados con título similar: **"Dracula"** y **"Dracula Unleashed"**. Pero no tienen nada que ver el uno con el otro. Para ayudarte a elegir te diremos que el primero corre bajo 286 a 20 MHz, y requiere 2 Mb. En cambio, **"Dracula Unleashed"** solo es apto para CD-ROM, con las típicas exigencias de los programas en este soporte (preferible 486 a 66 MHz, etc.). Para nosotros, el segundo es impresionante: ¡es una auténtica "interactive horror movie", tal y como pone en la portada! Pero es probable que tu optes por el primero, que tampoco es moco de vampiro, digo de pavo. Reproducimos las dos portadas para que la duda quede contestada totalmente.*







INTERCAMBIO

Si quieres cambiar juegos, programas, utilidades, trucos, claves y demás cosas relacionadas con los ordenadores PC, escribe a:

José Juan Montiel
Apartado de correos 9
30800 - LORCA (Murcia)

MAS OPINIONES SOBRE EL STREET FIGHTER II PC

Opinión sobre el "magnífico" **"Street Fighter II"** de PC. Cosas buenas: no las he visto, ¿y tu?. Cosas malas: ¡uf! Teniendo la Sound Blaster se oyen melodías muy convencionales y repetitivas. Interminable tiempo de carga; movimientos leeeeeentos (aun teniendo un 386 a 40 MHz); respuesta tardía a las ordenes del teclado o joystick; y los sonidos no son nada de otro mundo... Tanto anunciar a bombo y platillo un juego como éste... ¿de qué? Menos mal que no me lo compré, y simplemente me lo prestaron para probarlo...

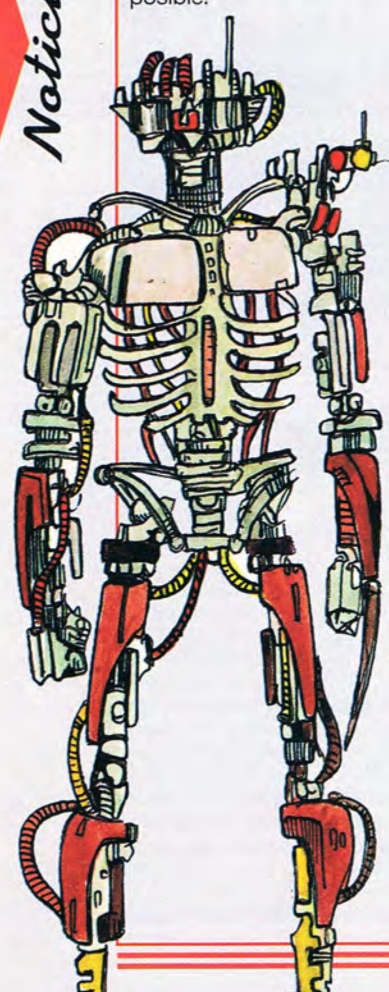
Adolfo Fernández Ucar (Azcoitia, Guipuzcoa)

Por Akela

¡Hola aventureros! Pronto llegarán las vacaciones: hay que ir desenfundando nuestras armas, examinando los mapas, cargando los láseres, y subiendo a los caballos y transportes espaciales. O lo que es lo mismo: eligiendo nuestros JdR para este verano, preparar las partidas, o buscar rápidamente un grupo de roleros si estamos empezando. No os perdáis el especial del mes que viene de TODO PANTALLAS, donde daremos consejos clave para no pasar el estío sin aprovechar para disfrutar a tope con nuestro apasionante mundo del rol. Entre tanto, y mientras acaban los dichosos exámenes y llegan las vacaciones, nos tenemos que contentar con acabar la aventura interactiva, pensar la causa de que no haya tantas roleras como roleros, y esperar las condenadas vacaciones... ¡Buena caza!

Noticias breves

● Se realizó y concluyó DIA DE JOC-JUEGO, con un balance altamente positivo en opinión de los organizadores. Estas jornadas lúdicas celebradas en Barcelona fueron visitadas por 5.100 personas, que pudieron participar en partidas, presentaciones de nuevos juegos, conferencias y otras actividades centradas en el evento. Y atención, que se anuncian ya las fechas de la próxima edición: días 31 de marzo, 1 y 2 de abril de 1.995 (en Barcelona también). ¡Avisar con más antelación es imposible!





● Proliferan por todo el país los intentos de partidas de rol en vivo, y similares. En la Universidad Complutense de Madrid existen varias alternativas, siendo muy interesante la inspirada en la película **"¡Te pillé! Gotcha"** y que se ha celebrado durante algunos meses de este curso que se acaba por todo el campus. ¿El sistema? Lo habitual: persecuciones por las facultades, "tiroteos", y asombro de la mayoría de espectadores ocasionales, que por supuesto nunca se enteran de nada.

● Nuestra cueva ha quedado totalmente abarrotada con los dibujos de Cyberpunks que nos habéis enviado. El mes que viene publicaremos algunos, para que veáis de lo qué son capaces nuestros lectores.

● Y como siempre, atención Másters. Las novedades más interesantes por estas fechas que las editoriales roleras nos han hecho llegar:

El Señor de los Anillos: **"Havens of Gondor"**.

Rolemaster: **"Rolemaster suplemento"**.

Universo: **"Midgard"**.

Timun Mas retrasó su **"Mundos misteriosos"**, de **Gary Gygax** y **Dean Newton** (¡recuerda que **Gygax** está considerado el inventor de los JdR y creador del mundo de **"Dungeons&Dragons"**!), pero debe estar a punto si no ha salido ya cuando leas estas líneas.

Además, **Cronópolis** anuncia su **"Comandos de guerra: el juego de rol de la Segunda Guerra Mundial"** y **"Gotterdammerung Time Warp 2"** ("¿qué harías tu en un mundo nazi...?").

● Hace unos meses comentábamos en esta misma sección la aparición del wargame **"Sagunto"** (sobre la batalla de Valencia en la Guerra de la Independencia española de 1808-1814 contra el invasor francés), elaborado en Valencia por el joven sello **Simtac**. Pues ahora hemos averiguado que la edición inglesa, sobre todo la enviada a Estados Unidos, ¡se ha agotado en pocos meses! **Simtac** prepara nuevos juegos, pero seguimos recomendando **"Sagunto"** a los que aun lo podáis encontrar en nuestro país.



Concursos Rol&Games

Ars Magica

Envía la tarjeta central de la revista correspondiente a la Sección 'Rol&Games' con tus datos (puedes aprovechar para incluir alguna consulta, anuncio, etc. para el buzón, o contarnos tu 'Batalla del lector'). Automáticamente entrarás en el sorteo del juego de rol "ARS MAGICA: EL ARTE DE LA MAGIA", cortesía de DISTRIMAGEN.

Premiados concurso del número siete

Entre todos los lectores que nos enviasteis el cupón central de la sección Rol&Games del número 7 de TODO PANTALLAS, más un dibujo de un personaje cyberpunk, los 5 JdR "Cyberpunk" (cedidos por M+D), han correspondido a Juancho Zamora (Barcelona), Julio Diego Martín (Valladolid), Joaquin Tamarit (Xirivella, Valencia), The Fernández Brothers (Oviedo, Asturias), y Antonio Ruiz (Lorca, Murcia). Todos los recibiréis en breve plazo en vuestros domicilios. ¡Cyberenhorabuenas!.



Noticias



¡Las chicas NO son tan guerreras!

O ¿por qué las mujeres no juegan a rol?

Por una vez, nuestra sección de **"La pantalla del Máster"** aborda un tema que causa tanto desconcierto en los jugadores novatos que empiezan a adentrarse en el mundo del rol, como a aquellos veteranos que ya están curtidos en cientos de partidas: ¿por qué apenas hay miembros del sexo femenino en las mesas de rol?, ¿qué extraña causa puede ser la culpable de que las mujeres no participen apenas en un hobby que ya levanta pasiones en miles de jugadores... varones?

Por supuesto, siempre hay excepciones, y los más veteranos del tema seguro que conocen a alguna compañera que alguna vez les ha seguido en sus aventuras. Pero son muy pocas estas excepciones, nos atreveríamos a apostar que no más de una rolera por cada diez aficionados hombres, como mucho. Y normalmente, estas pocas mujeres suelen ser novias, mujeres o hermanas invitadas a la partida por su compañero, deseoso de poder compartir también esta experiencia con ella. Y raramente encontramos el homólogo femenino del típico grupo de seis o siete roleros, todos chicos, cada uno especializado en su juego y tipos sus personajes preferidos...

Pero, ¿por qué?, ¡¿por qué?! Cualquier solución puede parecer machista: si el rol representa imaginación y aventura, sobre todo, ¿es que acaso las mujeres carecen de estas cualidades...? (cielos, ahora viene cuando alguna lectora frunce el ceño y desenvaina su espada). Evidentemente, no. Por otro lado, estamos de acuerdo en que las mujeres maduran antes que los hombres, pero esto tampoco nos parece que tenga nada que ver: que la pasión por los JdR no es un hobby infantil pasajero está claro. Conocemos aficionados de todas las edades y condiciones sociales.

Y de nuevo volvemos a la pregunta: ¿por qué es raro verlas dando rienda suelta a su imaginación en las mesas?, ¿acaso no sienten en su sangre el bullir de la aventura, el deseo de encarnarse por unas horas en diosas, exploradoras, princesas o lo que más les apetezca para vivir mil aventuras? Es imposible..., a menos que su percepción de la realidad sea tan profunda que les incapacite para trasladarse a esos otros planos espacio-temporales alternativos, que es lo que al fin y al cabo proporciona una buena sesión de rol.

En fin, todo son hipótesis que jamás podremos demostrar ni unos ni otros, así que lo mejor es enfocar el asunto desde otro ángulo: ¿cómo hacer entonces que las féminas se interesen por nuestro hobby favorito? Es probable que tampoco seamos muy abiertos en este sentido. Nosotros hemos asistido, medio avergonzados medio divertidos, a una partida en que la única chica que se sentaba en la mesa era mandada a callar cada vez que abría la boca para sugerir algo (hasta que se hartó y su personaje le puso la pistola láser al protagonista del "mandón" de turno en su cuello). Hablar del rol a las compañeras de clase, a las hermanas, a las familiares; convencerlas de que es uno de los mejores y más divertidos pasatiempos que existen, y que juegan personas de todas las edades y condiciones; preparar una partida en la que se sienten tantas mujeres como hombres, pueden ser buenas tácticas para aumentar el interés femenino por el rol. Cuantos más seamos más nos divertiremos, y además nuestras compañeras del otro sexo pueden dar auténticos cambios en nuestras aventuras.

Si eres lectora, anímate a probarlo, porque la paradoja es que normalmente luego todos quieren repetir, sean de un sexo u otro. Ladronas bárbaras, ejecutivas cyberpunks, princesas espaciales, investigadores de los años 20, guerreras medievales, espías internacionales, mercenarias, brujas... Por unas horas, ¡lo que quieras ser!





¡La aventura interactiva!

¡Por fin! Nuestros héroes Primus (el bárbaro), Adelfo (el elfo), Gandolfo (el mago), Pulgo (el enano) y... ¡tú!, habéis llegado al final de nuestra empresa. ¿Algo ingenua para los más veteranos? ¡Claro! Pero han sido 9 meses de compartir y pasar juntos una serie de pequeñas aventuras que, en definitiva, solo trataban de sugerir algunas ideas para los Masters más novatos; y de paso entretenernos y reírnos con las hazañas de estos personajes. No existían otras pretensiones. Los lectores han sido los que han decidido con sus votos por correo en cada número, qué opción seguir a la hora de continuar narrando la historia: una auténtica novedad más que añadir a la lista de innovaciones editoriales que la revista TODO PANTALLAS ha presentado desde su inicio. Muchas cartas han preguntado quién era el autor de "En los morros del Dragón": pues bien, el responsable (el culpable según él) ha sido nuestro codirector Sergio Navarro, que nos anuncia nuevas "aventuras interactivas" en el caso de que los lectores lo soliciten. Si un día te aburres, y tienes todos los números de TODO PANTALLAS, ahora puedes leer "En los morros del Dragón" completa. Un saludo y buen final de aventura.

SERGIO SERRANO

Aventura fantástico-medieval: En los morros del dragón (y IX)

OPCION ELEGIDA POR LOS LECTORES: A) Vas a abrir la puerta de la derecha.

Los Broos cada vez se envalentonan más, y Primus, Pulgo y Adelfo apenas pueden contener su empuje. Mirando las dos puertas cerradas que hay delante tuyo y mientras notas como el sudor cubre tu frente, piensas en las palabras que has oído: "Vamos a ver... -te dices a ti mismo-, una puerta conduce a la vida y otra a la muerte. Una siempre dice la verdad y otra la mentira. Y Gandolfo inquirió a la puerta de la izquierda que si le pregunto a la otra, la de la derecha, cuál es la puerta que conduce a la vida, qué me contestará. Y a ello la puerta respondió que ella, la de la izquierda. ¡Qué lío!".

-Amigo, ¡será mejor que elijas una de las puertas, rápido, o aquí nos quedamos! -te grita Adelfo, clavando su acero en el primer Broo que ya se le echa encima...

¡Intenta concentrarte! "Gandolfo dijo que la solución ya estaba. O sea que la pregunta que hizo sirve para saber cuál es la puerta correcta... Si le pregunto a cualquier puerta cuál, me dirá la otra que es la correcta; siempre me dirán lo contrario (o sea, la mala), ¡porque la de la verdad siempre responderá lo que realmente diría la de la mentira, y la de la mentira siempre señalará lo contrario que la de la verdad! (CONSEJO DE GANDOLFO, QUE SIGUE INCONSCIENTE, AL LECTOR: si al llegar aquí estás hecho un verdadero lío, coge papel y lápiz, y dibuja las dos puertas con todas sus posibilidades. Verás como Gandolfo tenía razón.)

¡Has visto la luz! ¡Siempre hay que coger la puerta contraria a la que te respondan!

-¡Lo tengo! ¡Lo tengo! -gritas con entusiasmo-. ¡La puerta correcta es la derecha!

-¡Pues ábrela, rápido! -contesta Primus mientras le corta la cabeza de carnero a un Broo, de un solo tajo-. ¡Cada vez son más!

Empujas la puerta citada, que cede suavemente sin ningún problema. Al otro lado ves un tranquilo corredor iluminado por antorchas, similar al que dejasteis atrás.

-¡Entrar, vamos! -grita Pulgo cogiendo al mago que sigue tirado en el suelo-, ¡y ayudarme con éste, leñe, que pesa mucho!

-Siempre ha sido un pesado el mago ese, deberíamos dejarle aquí... -contesta Primus mientras detiene la porra de un Broo con su acero. Al oír estas palabras, Gandolfo abre los ojos y se pone de pie de un salto...

-¡Ajá! ¡Ya sabía yo que en cuanto os girase la espalda alguien acabaría por insultarme! -dice, irritado.

-¡Pero bueno! -te vuelves en el túnel -. ¿Estabas consciente todo este tiempo? ¡¿Sabías la respuesta al acertijo y te has hecho el desmayado?!

-Bueno... -contesta el otro sonriendo, mientras esquiva una lanza-, la teoría me la sabía, pero... ¡no pensarás

que me iba a arriesgar yo a abrir la puerta, je je!

Tiras tu espada y te lanzas al cuello del mago, estrangulándolo...

-¡Ahora no, cretinos! -te detiene Pulgo, mientras os empuja hacia el corredor vacío.

-Uf, gracias, tu si que eres un amigo -dice aliviado Gandolfo.

-Ahora no -repite el enano con una mirada glacial-: ¡luego sí!

A todo esto, y siempre mientras Primus y Adelfo siguen machacando Broos, el grupo logra pasar por fin el umbral y cerrar la puerta con un grueso hierro a modo de pasador, dejando a los desagradables seres al otro lado. Os apoyáis en las paredes, resoplando. Aún notas cómo te tiemblan las piernas... Nadie habla, hasta que Gandolfo abre la boca:

-Que buen equipo formamos, ¿verdad?

Primus le pone su espadón en la garganta y pregunta a Pulgo:

-¿Lo puedo matar ya?

Pulgo mueve la mano, negativamente:

-No, vamos a intentar seguir otro trecho. ¡Hay que encontrar a los chicos esos de una vez!

-No quiero desmoralizar a nadie, pero estamos agotados, hemos agotado las flechas, y no sabemos cuanto tardarán los Broos en abrir esta puerta... -dice apesadumbrado Adelfo-, ¿qué hacemos?

-¡Vamos a esperarles! -grita Primus.

-Pero bueno, ¡tú eres tonto! -contesta Pulgo, irritado ante el poco seso habitual del bárbaro-. Vamos a ver, reflexiona por una vez: hay dos opciones, quedarse aquí para que los Broos echen la puerta abajo de un momento a otro, o seguir por el túnel, que al fin y al cabo nos han dicho es el de la vida... ¿Qué te dice tu sentido común que tenemos que hacer ahora, por tanto?

El bárbaro se lleva un dedo a la barbilla, y al cabo de unos segundos de pensar, responde:

-Uuuh, ¿comer?

-Grfgs! -al enano le sale una espumilla por la boca, mientras echa a andar apretando los puños...-, ¡vámonos!

Al cabo de un rato de avanzar, y ya que no sucede nada, comenzáis a hablar de temas nimios e intranscendentes, cómo el futuro del planeta, qué hay detrás de la muerte, ó el sentido de la vida...

-¿Y para ti? -preguntas mientras andáis al bárbaro, que camina a tu lado-, ¿qué es lo mejor de la vida?

-¡Aplastar enemigos, verlos destrozados, y oír los lamentos de sus mujeres! -contesta el otro, tajante.



-¡Hala! -dicen todos-, ¡qué bruto!

-Hombre, lo vi en **"Conan"** y yo pensé que para cuidar mi imagen...

-Yo realmente creo que el sentido de la vida está en la verdadera naturaleza de los seres vivos -habla Gandolfo muy serio a Adelfo-. Porque cada ser vivo tiene un aura que no se puede desvanecer simplemente con la muerte: seas elfo, kender o humano, está claro que esa fuerza vital se debe transformar de alguna manera al final de nuestros días. Y para llegar a esta conclusión he meditado largamente y...

-¿Eh? Perdona Gandolfo -contesta de repente Adelfo-, ¿decías algo? Es que no te iba escuchando...

De repente, Pulgo, que va delante, se detiene y hace un gesto con la mano: se empieza a percibir un ligero ensanchamiento en las paredes y un aumento de la luminosidad proviene del fondo. Continuáis con cautela, apretando las empuñadoras de vuestras armas... Pronto llegáis a una caverna, ¡dónde hay un chico y una chica encadenados a un poste!

-¡Cielos! Son ellos por fin... -exclamas contento, mientras te diriges a soltarlos.

-¡¡Quieto!! -grita Gandolfo detrás de ti-, ¡presiento algo raro en el aire!

-Sí, ¿y qué es ahora? ¿Polvo en el ambiente, como antes? -contesta Pulgo con incredulidad.

Miras a tu alrededor, asustado. La caverna no presenta ninguna rareza en especial, salvo la continuación del corredor de la que procede otro tipo de luz, al lado del poste en el que están encadenados los jóvenes... Algunos huesos humanos y de otras razas por el suelo es lo único que destaca.

-¡No! -repite el mago tajante-, esta vez es distinto.

Al decir esto, extrae una varita de las amplias mangas de su túnica y la mueve en el aire, susurrando unas extrañas palabras... ¡De repente, un trozo de suelo alrededor de los chicos parece desaparecer como por encanto, mostrando un foso lleno de estacas afiladas!

-¡Por Crom! -dice el bárbaro-. ¡Magia!

-Un encantamiento mantenía invisible la trampa...

-Bueno, mira por dónde para algo nos ha servido al final el mago este... -dice Pulgo, sonriendo.

-Entonces, ¿ya puedo matarlo? -repite Primus.

-¡Pero bueno! ¡Que manía! -contesta Gandolfo guardando la varita-, y ahora, unos polvitos y...

Y al añadir esto sacude unos polvos en el aire: al instante el suelo vuelve a recobrar su aspecto normal, tapando el foso de nuevo.

-Aprisa, el encantamiento solo durará unos minutos...

Adelfo aplaude, entusiasmado:

-Oh, aquí es donde el lector deduce que en los juegos de rol hay que trabajar en equipo y unidos, y que cada uno tiene su función...

-¿Qué dices, hombre, digo elfo? -preguntas-, ¿que es eso de "lector"?

Rápidamente, Pulgo dirige el salvamento:

-¡A ver! Tranquilos niños, que ahora os sacamos de aquí. ¡Gandolfo, levanta la cadena. Primus, dale un golpe seco!

¡CROK!

-¡Ay!

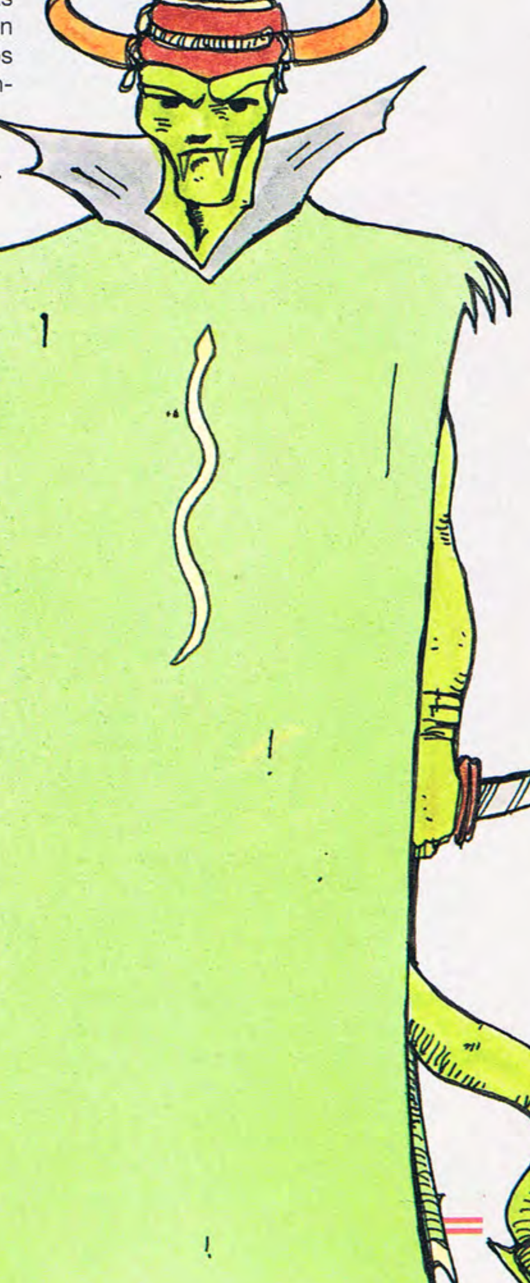
-¡A Gandolfo no, imbécil!: ¡a la cadena!

-Hombre, como no has especificado...

Los niños son liberados. ¡Pero de repente, una figura con una túnica verde y cola de dragón aparece al fondo...!

-¡Es uno de los que nos raptaron! -grita el niño señalándole-: ¡un adorador del Dragón!

A la velocidad del rayo Primus saca su espada, la coge por la empuñadura y la lanza contra el ser... ¡atinando entre ojo y ojo!



El malvado grita cayendo hacia atrás, con la espada clavada:

-¡Arrgh! ¡Nos volveremos a ver! -y desaparece sin dejar rastro, tal cómo apareció.

-¡Cielos! -exclamas-, Primus, jamás vi tanta celeridad lanzando el acero. ¿Nunca has fallado?

-Creo que no.

-¿Y cómo sabes tan rápido si son enemigos o amigos?

-¡No lo sé! Por eso creo que nunca he fallado: ¡como nunca hay reclamaciones...!

-Ha desaparecido como por arte de magia -medita Pulgo.

-Claro -responde Adelfo-: es el típico final chapuza en el que los guionistas acaban la historia, y de paso dejan abierta la posibilidad de una secuela.

-Rayos, a veces dices unas cosas realmente extrañas... -contesta Pulgo-. El caso es que ha sido demasiado fácil...

-Porque lo hemos hecho demasiado bien -respondes pensativo-, el caso es que si hubiésemos fallado alguna de las decisiones que hemos tenido que tomar...

Bueno, está claro que la aventura toca a su fin. Nuestros amigos se dirigen hacia la claridad del fondo. Es la salida, que da a un claro de un intrincado bosque. Hace un día magnífico y los pajaritos cantan, como es de menester en estos casos. Adelfo se sube a un árbol y otea el horizonte:

-Pardiez, este bosque es sumamente denso. ¿Cómo lograremos orientarnos? -pregunta Pulgo, preocupado.

-Yo os guiaré directos a la aldea de los chavales -contesta Adelfo, bajando del árbol de un salto.

-Oh, Adelfo. Siempre me ha asombrado el extraordinario sentido de la orientación característico de los de tu raza élfica, y la seguridad con que asumes determinados momentos de duda y desconcierto... -exclama admirado Gandolfo.

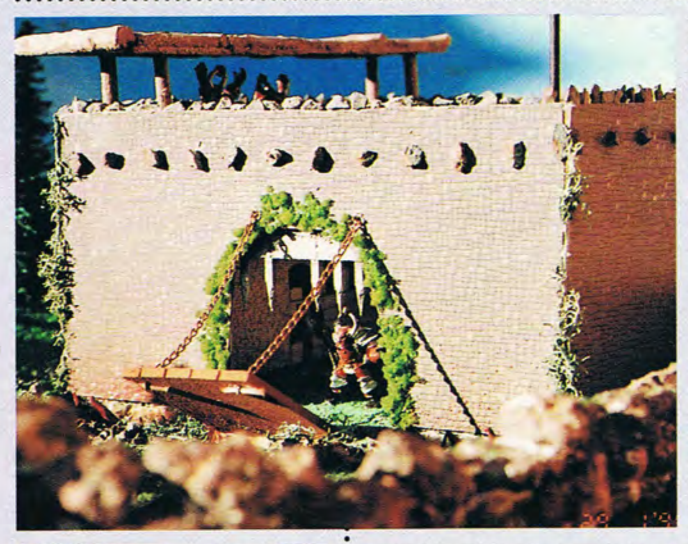
-No, si es que tengo un plano aquí de esta zona de la montaña -contesta sin inmutarse el elfo, sacando un mapa de entre su ropa.

¡Desde luego estos "héroes" no cambiarán nunca! Pero así es como hay que tomarse esto de las aventuras... Claro que lo que ellos no sabían cuando descendían hacía el bosque, es lo de la puerta espacio-temporal por la que estaban entrando las fuerzas del Caos en su mundo, y hacia la que "casualmente" se dirigían...

¡Pero eso ya es otra historia!



Récord de cartas para este buzón: el más solicitado de toda la revista. Si es que los roleros somos especialistas en dar guerra... Si estás preparando el veraneo, y quieres aprovecharlo para jugar a tope, aún puedes publicar tu anuncio, solicitando cualquier cosa: búsqueda de grupo de rol en tu residencia de estos meses (¿qué mejor lugar para jugar que la playa ó la montaña?), nuevos contactos, venta/compra de material de última hora (módulos, JdR de segunda mano), etc. Y si vas a pasar el verano en tu casa, porque no hay pelas, tienes que currar o porque has cateado, ¿qué tal aprovecharlo para conocer nuevos roleros/wargameros como tú en tu ciudad o pueblo? ¡No te cortes, y escribe rápido, que estés donde estés aún puedes pasar un verano de aventuras! Y si contestáis cartas de otros lectores, no olvidéis mencionar el número de TODO PANTALLAS en el que apareció publicada.





*Guay! **David Sánchez Taza** es un amigo de esta sección que nos ha mandado estas dos fotos. Corresponden a una maqueta de 1'20 por 1'20 que ha realizado con las figuras del **"Heroquest"**. La verdad es que parece un trabajo soberbio, y seguro que a más de uno le puede entrar un nuevo "gusanillo" en el cuerpo al verlas y leer estas líneas... (madre mía, a este paso los lectores y los que hacemos TODO PANTALLAS no vamos a tener tiempo no sólo de aburrirnos, sino de respirar): ¿por qué no aprovechar las figuras de los juegos como el **"Heroquest"** y similares para nuestras partidas de rol? Los Másters más adelantados ya saben que vienen de perilla para resolver combates y situaciones donde la ubicación exacta de los personajes puede ser cuestión de vida o muerte. Y en definitiva, ¿por qué no aprovechar el verano para montar maquetas y dioramas que imiten nuestros mundos fantásticos? Pero con decorados de materiales hechos por ti, no comprados en su totalidad... Bueno, pues muchas gracias, **David**.*

Por qué no explicáis cómo empezar a jugar al rol? De paso intentad describir el mecanismo de juego de forma más detallada.

Rafael Fernández Fernández (Lugo)

¡Cielos, llevamos nueve meses sin hacer otra cosa! Repasa todos los números anteriores, y comprobarás que esto ha sido como un cursillo de iniciación bastante completo, ayudándonos de trucos como "La aventura interactiva", presentando algunos JdR de los más famosos, y explicando desde el vocabulario básico hasta cómo dirigir una partida, sin olvidar nuestro ya famoso buzón donde resolver dudas y sobre todo, ayudar a la gente que empieza a ponerse en contacto entre sí, y ver que hay muchos más "pirados" por esto del rol...

Maravillosa, magnífica vuestra sección, pero muy corta. la labor de promoción del rol que estáis realizando me parece estupenda.

Antonio Ortiz Medina (Málaga)

A **José Vilaseca Haro**, de Valencia, del Club "Yo y cinco más" que salió en el número cuatro. ¡Comunica tu dirección, please!

Un rolero novatillo (Gandía)

No me parece mal que habléis de wargames. Pero, ¿no podríais hacerlo aparte? es una opinión personal, pero a mí los wargames no me interesan mucho; o mejor, nada en absoluto. ¡Más rol!

M. Antonio Fernández (?)

Hombre... (o elfo, hobbit, trasgo o lo que seas): en proporción el rol gana bastante a los wargames en nuestra revista. ¡Sólo hemos dedicado un par de articulillos! Y no veas la de cartas de gente que solicita lo contrario que tú: el cartero nos odia profundamente.

Star Wars" y **"El Señor de los Anillos"** son el mejor invento de la humanidad. Paso horas jugando. Ah!, un aviso a los que leen por primera vez la TODO PANTALLAS: ¡cuidado! esto engancha, tíos. Pelead para hacer esta sección más grande.

Frodo Buscón (Puertollano, Ciudad Real)

Entre los de Cinemagia y los de Rol&Games tenemos copados en medio a los colegas de Videojuegos: y no veas como defienden su parcela desde hace unos meses. Vamos a intentar enviar un par de bárbaros armados de dados trucados a ver qué ocurre...

Hace unos meses me compré el juego de rol **"La llamada de Cthulhu"**. Me lo aprendí todo, pero a la hora de jugar con los colegas... ¡no sabía ni cómo empezar! Y me pregunto si este juego es difícil para novatos. Si es así, ¿cuál es el juego ideal para introducirse uno por este mundo del rol?

Albert Colomer (Malgrat del Mar)

*Existen diversas teorías que puedes leer en nuestra Enciclopedia de 28 tomos "Cómo empezar al rol sin volverse loco", que te puedas comprar en cualquier estanco por el módico precio de muchasmil pesetas. Pero como lo más seguro es que pases de comprártela, nuestra opinión es que depende del tipo de juego que más te guste por un lado. Nosotros empezamos precisamente con **"La llamada de Cthulhu"** y el **"RuneQuest"** a la vez, y aunque al principio era un poco lioso, a base de práctica y ganas pronto incluso añadíamos nuestras propias nuevas reglas y preparábamos nuestros propios módulos. Y no intentes utilizar todas las reglas ni tablas al principio. Por otra parte, para muchos el juego ideal es aquél en al que previamente has podido asistir a varias partidas. De esta manera ya sabes de qué va y cómo funciona cuando te compras el libro, con lo que todo es más fácil. De todas formas, en nuestra opinión el más ideal para comenzar es el **"Star Wars"**: es muy fácil y rápido. Si no te gusta siempre encontrarás a alguien a quien vendérselo. Y si te gusta tienes asegurado material por largo tiempo (módulos, nuevas reglas, figuras, maquetas, etc; lee el artículo sobre "Merchandising Star Wars" de este mismo número). Ya nos contarás que tal...*

Soy aficionado al rol y llevo muchos años jugando: **"Stormbringer"**, **"D&D"**, **"El Señor de los Anillos"**, **"Star Wars"**, **"El príncipe valiente"**... Pero el que más me ha enganchado de todos es el **"RuneQuest"**: simplemente es sencillo y fácil de jugar. Ya sé lo que es jugar seis horas seguidas encerrado en una habitación: tensión, alegrías, enfados..., pero no he vivido la experiencia de jugar una partida por correo. Así que animo a cualquier rolero/a que quiera jugar una partida conmigo, que escriba a:

José Carlos Martín Oliver
c/Lope de Vega, 13, 2º P, Pta. 10
46520 - Puerto Sagunto (Valencia)

Cuando alguien quiere criticar mal al juego **"Star Wars"**, siempre se dice que es un rol simple (para principiantes), y que todos los jugadores tienen que ser buenos. La ficha sí es simple, en efecto, pero eso no quiere decir nada. Tiene sus ventajas: una de **"Star Wars"** se puede hacer en diez minutos, y empezar a jugar ya, mientras que en otros juegos tardas más de dos horas. El rol será simple si el Máster es de ideas simples. Y eso de que todos los jugadores sean buenos... Yo tengo



MAS VOTADOS

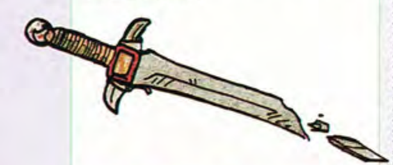
1. **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS** ROL (=)
2. **ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS** ROL (=)
3. **STAR WARS** ROL (=)
4. **CYBERPUNK** ROL (+)
5. **RUNE QUEST** ROL (+)
6. **ROLEMASTER** ROL (-)
7. **LA LLAMADA DE CTHULHU** ROL (-)
8. **HEROQUEST** TEMATICO (+)
9. **RAGNAROK** ROL (-)
10. **WARHAMMER 40.000** TEMATICO (+)

Vota tus juegos favoritos usando la tarjeta central de la revista: da lo mismo si en la misma lista mezclas juegos de Rol con Wargames, temáticos, de tablero, etc. Se trata de ver cada mes cuáles son los juegos favoritos de nuestros lectores. ¡Y recuerda que puedes ganar un "ARS MAGICA" por ello!

LA BATALLA del LECTOR

LA BATALLA DEL LECTOR

Hemos reservado esta columna para que nos cuentes tu partida, cómo liberastes a la princesa o cómo te salió una pifia al tirar los dados y tú y tus amigos fuisteis pasto de los buitres. Ah, e indicad el nombre del juego. Nos reservamos el derecho de modificar la historia para hacerla más "publicable".



STAR WARS: COMO SER UNA UNIDAD R2 Y NO MORIR EN EL INTENTO

Estábamos jugando a "Huida rebelde", el suplemento de "Star Wars", y éramos un contrabandista y dos pilotos atrevidos (más que atrevidos, suicidas). Nuestra misión era la de llevarnos a la unidad R2 con nosotros en la salida de unas grutas, pero los imperiales no nos lo iban a dejar fácil. Al rato de ir por los túneles, por si no tuviéramos bastante, un par de mynocks (pájaros chupa-energía) se abalanzaron sobre nosotros. Después de cientos de -malos- disparos, logramos acabar con uno, pero el otro se posó sobre nuestro androide. Sabíamos que si estaba ahí mucho rato tendríamos que volver a nuestro destino usando nuestra habilidad de "inventar" coordenadas, porque quien tenía esa información era únicamente R2. De pronto, en un arrebato de ingenio, el piloto suicida va y dice: "uso mi habilidad de blaster y le pego un tiro al bicho". Nosotros, callados, observamos lo desgraciado que es este tío con los dados: va y le mete un tiro directo... a la unidad R2. "Bueno, bueno, ya lo arreglaré luego", se limitó a añadir. Y seguimos nuestra huida por los laberintos con un droide a mitad de su velocidad normal (¡y a su velocidad normal mira que ya son lentos!), con los imperiales pisándonos los talones. Bajamos por un túnel a duras penas, pero al final logramos divisar las naves que nos conducirían a casa. Yo me apropié de una (cosas de contrabandistas, ya sabéis), y los demás se fueron en la otra; la aparición en el último segundo antes del despegue de unos vehículos imperiales AT-AT casi malogra la operación. Pero logramos salir al espacio finalmente.

Allí les comunico a mis amigos, que conecten a R2 al ordenador, para que transmita las coordenadas del vuelo, y me contestan: "ninguna pega, pero... ¿no llevabas al androide tú?

Se produjo una pelea entre los componentes de la misión -para desahogarnos, claro-, pero esta vez sin dados. En fin, acabamos volviendo, y yo no sé si fuimos demasiado buenos, o los imperiales demasiado malos, o tal vez el Máster muy benevolente, pero el caso es que logramos sacar de allí al androide y saltar por fin al hiperespacio. Lo que está claro es que ningún androide quiere saber nada de nosotros en años luz a la redonda.

David Martínez García (Alicante)

un grupo de cuatro personas: un Jedi que pasa de todo, un contrabandista que debe más de 200.000 créditos, un piloto que ha intentado vender varias veces al grupo por cuatro perras (y a veces, ni eso), y un caza-recompensas que le ha roto la columna al Jedi y desintegrado las partes bajas al piloto...

Antonio González Jávega (Palma de Mallorca)

¡Colega! Tu grupo de héroes parece sacado de ***"Acción Mutante"****... Es muy cierto lo que dices en tu carta. Y cómo ya contestamos en su día a otro lector, el propio libro de reglas dice que debes adecuar el juego a la forma que más te guste a ti y a tus jugadores. Al fin y al cabo es para divertirse y pasar un buen rato. ¿Qué más da que los héroes se salten el lado de la Ley de vez en cuando? ¡Al fin y al cabo todos los jugadores son prófugos de la justicia, al tener que ser Rebeldes, ¿no? Pero la partida más alucinante en este sentido a la que hemos asistido fue una en la que una unidad androide de la serie PO nos vendió a un tratante de esclavos. Acabamos la aventura trabajando en las minas de Kessel, pero fue ciertamente curioso...*

Me he vuelto adicto al rol, y necesito contactar con otra gente y clubs. Gracias.

David Iglesias Corada
c/Gómez Briz, 13, bajo
34800 - Aguilar de Campoo (Palencia)

A **Francisco M. Iglesias Mendoza** (Salamanca), publicado en el número 7: el juego de rol **"Cyberpunk"** lo puedes encontrar en la librería "Doré Comics" (c/Vista Alegre, 1).

Jon Hernández Manzano (Salamanca)

En nombre de Francisco, ¡gracias amigo!

Hola! ¿Dónde están los juegos de rol españoles? En el Top solo aparece el **"Ragnarok"**, pero también existen **"Mutantes en la sombra"** y el **"Fuerza Delta"**. Y ambos también son buenos juegos, como el **"Ragnarok"**. Respecto a los "guarguein", sólo una cosa: sólo sirven para matar, y esto no es nada bueno. Ah..., una cosa, que no sean incultos. Que digan "juegos de guerra", que son españoles y la lengua de **Cervantes** es muy bonita, buena y completa. Adiós revista y a los otros, "inkultos".

David Vila González (Málaga)

Huy, huy, huy... ¿Dónde te metiste cuando publicamos los primeros números de TODO PANTALLAS? Fuimos la primera revista no especializada que en este país dedicó páginas enteras a hablar de varios juegos de rol creados íntegramente en España: ***"Far West"****,* ***"Universo"*** *(tan interesantes como los que citas),* ***"Mutantes en la sombra"****,* ***"Aquelarre"****... Por porcentaje, hemos hablado más de JdR españoles que extranjeros. Y en el Top figuran los que los lectores votan en sus cartas mensuales, así que por muy españoles que sean, lo que mandan son las preferencias lúdicas de ellos. En cuanto a lo de los "guarguein", hombre, claro que sería más correcto denominarlos "juegos de guerra", pero por convención hemos adoptado ya ese giro con el que creemos los lectores y nosotros sabemos perfectamente a lo que nos referimos, sin más. De la misma manera que tú escribes "hola!" añadiendo solo la exclamación posterior, en tu cupón que nos has enviado:* ***Cervantes*** *te tiraría de las orejas por adoptar esa costumbre extranjera. Por último, en tu carta nos hablas del relato* ***"Muerte final"****, pero no nos ha aparecido por ningún lado. En Cinemagia están preparando algo que te interesa probablemente... Un saludo a Málaga.*

Quisiera daros las gracias por habernos metido a mí y a otros dos amigos en esto del rol. Es increíble lo bien que te lo puedes pasar sin gastar casi un duro, jugando a **"Dungeons&Dragons"**, **"Stormbringer"** y otros... También me gustaría deciros que he probado eso de los wargames, y no he salido bien parado: es aburrido. Y por último, es increíble que no tengamos una tienda especializada en Bilbao. ¡¡¡Seguid así!!!

Iagoda Itsaso Bidaurrazaga (Bilbao, Vizcaya)

Thanks, amigo. Eso es una de las cosas que la gente debería valorar más de los JdR, tal como está el patio: el aspecto de lo bien que te lo puedes pasar, sin apenas tener que dejarte las pelas continuamente, como ocurre con la mayoría de "vicios" y entretenimientos audiovisuales y lúdicos. Con un buen juego de rol, cuatro amigos adecuados, y una habitación para jugar, tienes asegurados meses y meses de diversión... En cuanto a lo de Bilbao, prueba en las tienda "Astigai" (c/Iparraguirre, 71), ó desplazándote a Algorta, "Hobbies Guinea" (c/Basagoiti, 64). Y en cuanto a lo de las faltas, reconocemos que se nos escapan algunas -como a cualquier publicación-, pero por un lado las prisas con las que tenemos que trabajar cada mes todo el equipo de la revista (cuando escribo esto son las tres de la madrugada), y que el corrector automático del programa corrige lo que le da la gana... Un saludo y espero que las direcciones de Bilbao te sirvan.

Saludos a todos los intrépidos roleros. Me gustaría contactar con gente que tenga experiencia en juegos de rol en vivo, con ambientación medieval fantástica. Nuestro Club **"Sector Crítico"** en Granada ha organizado ya unos cuantos, con mucho entusiasmo, pero sin ninguna base. Nos gustaría intercambiar ideas y puntos de vista sobre cómo organizar un rol en vivo, en esa línea de ambientación medieval fantástica.

Miguel Angel Sánchez Cogolludo
c/Alcalá de Henares, 8, 1º D
18008 - Granada



LA BATALLA del LECTOR

FAR WEST: UNA DE INDIOS

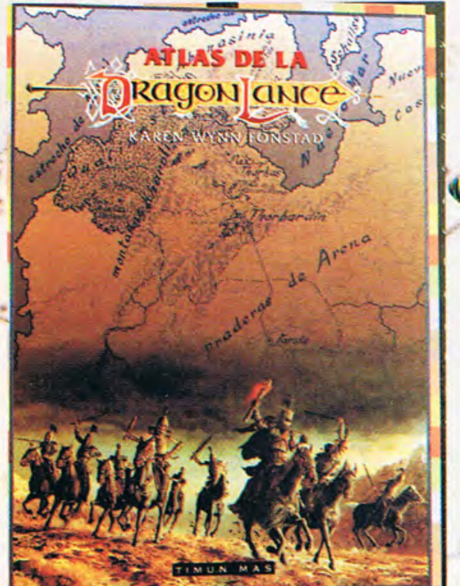
Yo no sé muy bien cómo lo hicimos, pero el caso es que la liamos de tal manera que, si de nosotros dependiera, en vez de salvar al fuerte que pretendíamos salvar, los indios se lo habrían cargado hasta lo cimientos.

El caso es que éramos un explorador, un par de pistoleros, y un tahur (bastante malo, no ganó un partida nunca). Y el Máster, que era bastante bueno. El caso es que nos encargaron una misión, idónea para un grupo de valientes de nuestras características (o sea, medio imbéciles para dejarse engañar). En el fuerte McCoy se habían oído rumores de que el indio "Pie Oscuro" planeaba atacarlo, matar a todos los soldados y civiles, y quemarlo, por un tema de una venganza sobre el coronel del citado fuerte, que ni nos iba ni nos venía. Sin embargo, lo que "Pie Oscuro" no sabía era que el coronel tenía un pacto con los "Plumas amarillas", otra tribu de indios amigos del destacamento del fuerte, cuyo líder era "Oso Buco" (¡vaya nombre!). Todo esto nos lo contó el coronel en persona, después de elegirnos personalmente para la misión entre todo el personal civil del fuerte (no había más civiles que nosotros y las mujeres). Así que solo teníamos que ir a avisar al amigo "Oso Buco" de los planes del malvado "Pie oscuro", y propiciar que se matasen entre ellos... Je je je, nada podía fallar.

Nos fuimos del fuerte, y después de un par de días encontramos los primeros indicios de señales de indios. Esa noche, cuando descansábamos (nadie quiso hacer la guardia para no estar más cansado que los otros al día siguiente), aparecieron dos indios en mitad del campamento. Como no parecían agresivos, les invitamos a cenar y les pedimos que nos llevasen con su jefe, para comunicarle nuestro plan. Así lo hicieron, y al día siguiente, al amanecer, ya estábamos en mitad del campamento indio. Más de 200 pieles rojas nos miraban curiosos: el jefe tenía su traductor, que iba traduciendo lo que decíamos y viceversa. "Saludos jefe Oso Buco. Traemos noticias de tu amigo el coronel: ese miserable de Pie Oscuro planea atacar y matarnos a todos, primero a ti y tus hombres, y luego a nosotros en el fuerte. Debes atacarle tú primero, y no tener piedad". El jefe escuchó con paciencia, pero nos dimos cuenta de que algo no funcionaba bien cuando empezó a cambiar la cara... Le gritó algo al traductor, que a su vez nos lo tradujo a nosotros: "Gran Jefe estar alucinado por plan del coronel, porque el ser Pie Oscuro!". No llegamos ni a desenfundar nuestras pistolas. Intentamos hacerles creer que todo había sido una bromita, pero no tenían muy buen humor, así que acabamos los cuatro sacrificados en un totem, y las cabelleras de nuestros PJ deben colgar aún de la cintura de algún indio. ¡Caramba! ¡Quién iba a pensar que nos equivocaríamos de tribu?

Alfonso Muñoz Estarellas
(Palma de Mallorca)

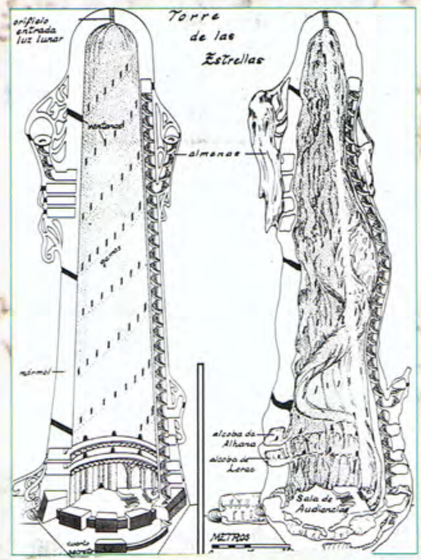
La batalla del lector



ATLAS DE LA DRAGONLANCE

En esta ocasión os presentamos uno de los productos más exquisitos que han pasado por estas páginas, a lo largo de nuestros nueve números de existencia: el **"ATLAS DE LA DRAGONLANCE"**. Muchos de nuestros lectores, especialmente los de esta sección, son seguidores desde hace años de esta popular y rica saga literaria. Y la editorial **Timun Mas** nos ofrece desde hace algún tiempo esta obra que recomendamos con extraordinaria pasión por varios motivos.

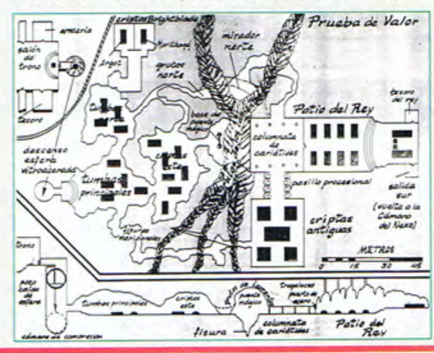
En primer lugar, por el mimo y cariño con el que ha sido creada por su autora, **Karen Wynn Fonstad**, ya conocida por los más "sabios" del lugar por haber sido también la responsable artífice del **"ATLAS DE LA TIERRA MEDIA"** (igualmente publicado por **Timun Mas** en nuestro país). Este celo se pone de manifiesto página tras página, en el recorrido que nos lleva a todos los lugares que conforman el mundo de Krynn, con una exactitud de descripciones que llevó a afirmar a **Tracy Hickman** -el mayor responsable de la creación de la **DRAGONLANCE**-, que incluso se corregían errores que a él le habían pasado por alto en su día. El buen hacer de su autora no sólo se pone de manifiesto en el texto, sino que cuenta con docenas de mapas de todas las regiones y tierras, y plantas alzadas de palacios, templos, torres, castillos, ¡e incluso ciudades enteras! La cantidad de material con la que se encontrará el lector contempla asimismo mapas celestes (con las constelaciones correspondientes), mapas climatológicos, o de densidad de población y distribución racial (humanos, elfos, enanos, kenders...). Tablas y mapas de las rutas y batallas,

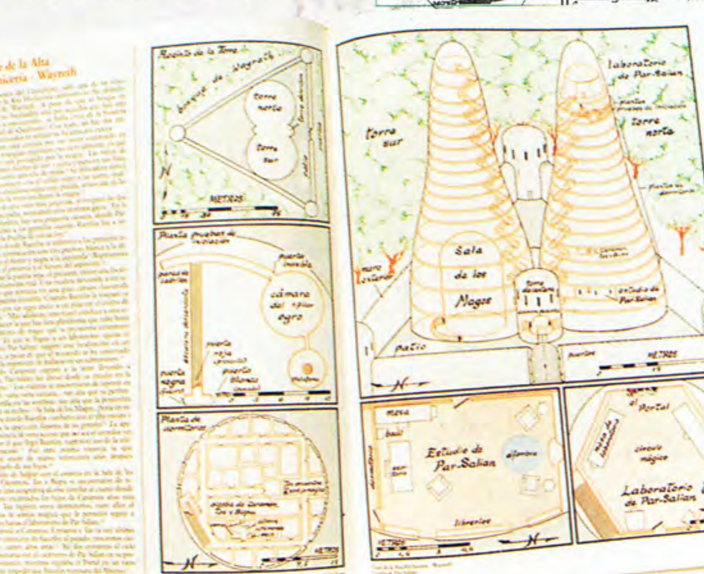


tanto de las "crónicas" como de las "leyendas", complementan lo anterior. Además la exhaustiva labor recoge el aspecto del mundo antes y después del cataclismo que conocen los seguidores de la popular saga, con lo que nada queda a medias.

Por otro lado, todo lo anterior convierte a esta obra en el libro de complemento ideal y perfecto para los lectores de la **DRAGONLANCE** y todos sus volúmenes (¡que nos son pocos!): a medida que vayamos disfrutando con los textos que conforman esta épica obra, ahora podremos ir localizando la acción en sus correspondientes mapas, o comprender mejor los entresijos de los palacios, ciudades o torres donde transcurren los acontecimientos. Pero además, te guste o no esta saga, la conozcas ya con anterioridad o no, el **"ATLAS DE LA DRAGONLANCE"** es un libro perfecto para todos aquellos que quieran dirigir partidas de rol, especialmente del **"ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS"**: todo lo dicho hasta aquí permite al Director o Máster de juego contar con una cantidad de material ingente para sus partidas que puede dar de sí para muchas campañas: ¡años de juego!

En definitiva, uno de esos libros para conservar toda la vida en nuestra biblioteca, impecablemente presentado (tapa dura y a color, 168 páginas, P.V.P. 4.500 ptas. aprox.), y que os recomendamos conseguir cuanto antes (¿quizás cómo regalito de fin de curso?): nuestra más cordial felicitación a la editorial **Timun Mas** en nuestro país, (y a **TSR** en USA). No sería de extrañar que con el tiempo se convierta en objeto de coleccionistas...









ESTA ES LA UNICA REVISTA DE CINE FANTASTICO Y DE TERROR EN LENGUA ESPAÑOLA



ediciones zinco

¡NO TE LA PIERDAS!



SIERRA
TE DA JUEGO
SIGUE LA PISTA
JUEGO DE HABILIDAD DEL AÑO
JUEGO DE REGALO
THE INCREDIBLE MACHINE
SOLO DURANTE EL MES DE JUNIO
ERBE
te regala el
"juego de habilidad del año",
INCREDIBLE MACHINE,
con la compra de cualquiera
de estos títulos de Sierra.
No te despistes...
si pierdes esta gran oferta te
arrepentirás.
ACES OVER EUROPE
ACES OF THE PACIFIC
King's Quest V
SPACE QUEST I
ROGER WILCO
SPACE QUEST IV
SPACE QUEST V
Castle of Dr. Brain
Heart of China
Larry
2X1
Quest for Glory
Sierra Discovery Series
ECO QUEST
THE SEARCH FOR CETUS
POLICE QUEST
THE DAGGER OF AMON RA
PC
CD
PC CD
SIERRA
LA PIRATERIA ES DELITO
Nº 1 EN PC/CD-ROM
ERBE / MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 • Fax: 528 83 63